（2010）京新出报刊增准字第（584）号

Popsoft

2010贺岁版

大众软件®

ISSN 1007-0060

www.popsoft.com.cn

电脑应用和娱乐的第一选择

《浩劫与重生》高级典藏图文指导全书 增刊

随刊赠送
超大巨幅地图海报

《浩劫与重生》新手入门

考古学要点简析、公会成就详解、稀有怪物一览

冰冠城塞副本25人英雄难度权威攻略

晶红龙圣殿副本攻略

冰封王座副本装备掉落大全

魔兽卡牌的美丽世界——风暴之子Raneman画作展

2010魔兽卡牌年度冠军赛报道

海潮王座、黑石洞穴、石岩之心、漩涡尖塔、格瑞姆巴托、托维尔失落之城、起源大厅、死亡矿井、影牙城堡、巴拉丁堡副本简明攻略

新艾
海加尔山
失落群岛
奥丹姆
大
神谕林地
影尘洞
幽影谷
涌泉湖
大断崖
达纳苏斯
班尼希尔山谷
星风村
多兰纳尔
亚里斯瑞恩之池
奥拉密斯湖
脊骨堡
鲁瑟兰村
远跃引擎
龙痕岛
琥珀林风小径
阿克萨林
矢量感应器
秘血岗哨
血咒岛
冷却核心
恐蜂巢穴
纳菲维安
黑沙海岸
凯希尔路口
山松要塞
灰烬林地
埃索达
坟门谷
碧蓝岗哨
刺骨村
奥蕾修斯营地
木巢山
秘银岛
月光林地
碎矛战营
永夜港
碎矛谷
月神湖
霜刃石
隐秘小林
坚星村
木喉要塞
寒水村
冰火温泉
永望镇
木喉岗哨
凯斯利尔湖
麦索瑞尔
冰蓟岭
丹曼达尔
枭翼树丛
霜语峡谷
洛丹诺
玛塞斯特拉废墟
虚空之眼
铁木空地
奥伯丁废墟
碧火小径
奥伯丁难民营
铁木森林
刺枝林地
语风林地
巨旋风之眼
亚米萨兰
炽焰水岸
碎痕谷
血毒岗哨
古树之林
加德纳尔
雷姆塔维尔挖掘场
野性之心哨塔
纳杰威尔
主宰之剑
克斯特拉斯废墟
卢泽尔之岛
黑暗深渊
奥兰迪尔居所
碧火谷
斐瑟圣地
死木村
莫罗亚岛
黑洞营地
诺达希尔
艾德瑞圣殿
灰烬圆坑
艾森娜之林
艾薇安娜圣殿
烈焰之痕
天选者之座
末日守望
玛洛恩庇护所
黑痕要塞
萨弗隆尖塔
瑟萨恩之门
晋升之环
熊头
塞希莉亚栖木
秘法之巅
黑角岭
北方火箭道交会点
腐苔海岸
埃达拉之塔
亚考兰废墟
埃达拉斯废墟
污水码头
加里维克斯欢乐宫殿
奥格玛火箭道交会点
山脚露天矿场
门坡尔湖
南方火箭道终点
塔伦迪斯营地
奥格玛后门
秘密实验室
黑羽纪念碑
废墟海岸
佐拉姆前哨站
翻皮村
狼嚎谷
法拉希姆湖
地狱吼守望
雷霆峰
迈斯特拉岗哨
纯净月井
林中树居
夜道谷
林歌神殿
萨提纳尔
艾森娜神殿
阿斯特兰纳
战歌伐木营地
石爪峰
萨欧达拉峡谷
峭壁行者岗哨
火痕神殿
碎木岗哨
星尘废墟
银风避难所
朵丹尼尔巢穴
战歌劳工营地
屠魔谷
淤泥作坊
山间营地
萨欧达拉树林
狂风峭壁
坠星湖
奥格玛
刃拳海湾
狂风堡
石矿坑
远眺者谷地
烈日石居
克罗姆加堡垒
莫尔杉堡垒
管壶前哨
淤泥沼泽
雷霆湖
枯水岭
亡眼海岸
托克雷农场
焦炭谷
棘风谷
埃尔德雷萨废墟
无水岭
怒水河泛滥平原
掘出的遗址
鬼雾峰
格罗多姆农场
前沿哨所
剃刀岭
拉纳加尔岛
塔迪萨兰尼耶尔前哨站
滚岩峡谷
遗忘之地
剃鬃营地
玛拉卡金
荆棘岭
提拉加德城堡
萨格隆
艾瑟雷钢
雷斧堡垒
荣誉瞰台
十字路口
试炼谷
滑刃水滨
桑克的居所
石爪小径
弗里安岗哨
宝鬃水井
猎人岭
哀嚎洞穴
森金村
日伤营地
赤色石
塞纳里奥旷野
棘齿城
北方根据地
回音群岛
雷霆崖
长矛谷
科多兽坟场
乌纳非营地
死水绿洲
玛拉顿
商旅海岸
葬影村
萨尔加德营地
修克托卡
勇士岛
繁生绿地
雷角水井
坂影峡谷
风险投资公司矿坑
马诺洛克集会所
巴尔丹挖掘场
血仇岗哨
前线指挥营地
北方城堡
吉尔吉斯村
白骨之谷
白鬃石
血蹄村
雄伟之门
陶拉祖废墟
黑蹄村
冬蹄水井
奥卡兹岛
暗雾洞穴
鸦风废墟
梦境之树
辛德拉湖
北部哨塔
水光庄园
纳拉什营地
凯旋堡
蕨墙村
阿塔亚营地
梦旅者之眠
纠结荆棘地
荒丧堡
警戒岗哨
弗雷卓克雷兹母矿
树荫旅店
恐角岗哨
塞拉摩岛
戈杜尼前哨站
比吉尔的飞艇残骸
火石岗哨
厄运之槌
恐怖图腾营地
西联峰
剃刃沼泽
巴尔莫丹
血沼墓穴
羽月要塞
石槌废墟
巨龙泥沼
莫沙彻营地
新萨兰纳尔
升降梯
羽月废墟
石槌堡
泥链营地
埃斯图兰之塔
荫枝林
凤巢
剃风高地
暗云峰
黑雾废墟
暮光高巢
痛苦深渊
乱风岗
裂蹄营地
伊斯迪尔废墟
蒸汽之池
暮光壁垒
乱羽高地
暮光枯萎之地
马绍尔营地
菲兹尔与普兹克的高速驳船
水晶谷
暮光小径
勇士之墓
蘑菇石
南海营地
亚什虫巢
鹿盔岗哨
锈槌挖掘场
拉卡利油沼
提尔斯鬼屋
暮光岗哨
尖啸河岸
混沌之园
祖尔法拉克
塞纳里奥城堡
热砂港
流沙岗哨
南风村
葛拉卡温泉
火羽山
塑造者殿堂
加基森
佐拉虫巢
沼泽地
奥泰尔的隐居处
马绍尔观测站
恐惧小道
雷戈虫巢
暮光前哨站
巨根谷
腐化之巢
破碎石柱
落帆海湾
时光之穴
砂槌营地
安其拉神庙
韦尔萨尔绿洲
阿姆图尔废墟
安其拉废墟
克因塔赛废墟
卡尔图特之墓
灌木丛
东月废墟
月亮方尖碑
奥丹姆神庙
萨阿卡韩
星辰方尖碑
南月废墟
大裂口
马拉特
曦阳远征队
守卫之谷
纳侯姆
奥尔希斯
兰姆卡韩军团哨站
雅奇涅特原野
起源大厅
诅咒台地
大涯海滩
日阳方尖碑
舒诺兹营地
M.A.C.潜砂机
亚蒙废墟
先祖育床
托维尔的失落之城
四风王座
奈斐赛特城
漩涡尖塔
KTC石头平台
加里维克斯码头
污水伐木场
奴隶坑
酋长哨站
联盟滩头阵地
眺望港
沉船海岸
乌莫特村
部落登陆营
瓦斯俟兰废墟

泽拉斯大陆
魔导师平台
晨星村
阳湾港
太阳井高地
绿鳃海岸
死亡之痕
逐日岛
法瑟林学院
银月城废墟
银月城
达斯维瑟广场
西部圣殿
死亡之痕
远行者居所
阳帆港
晴风村
东部圣殿
托尔瓦萨
金露村
日落村
星辰之塔
月亮圣殿
塔奎林
远行者营地
风行村
太阳圣殿
风行者之塔
祖阿曼
戴索姆
斯坦索姆
奎尔林斯小屋
祖玛沙尔
东墙大门
病木林
北地哨塔
病木林哨塔
阿加曼德磨坊
加伦鬼屋
血色修道院
壁炉谷
东墙哨塔
黑暗要塞
索利丹农场
激水湖
考斯顿庄园
布瑞尔
毒蛛峡谷
圣光之盾
圣光之愿礼拜堂
炉灰庄园
巴尼尔农场
达尔松之泪
考林路口
丧钟镇
净化者营地
玛瑞斯农场
皇冠哨塔
幽暗城
亡灵壁垒
费尔斯通农场
盖罗恩农场
血色领地废墟
嚎哭鬼屋
达隆郡
被遗忘者最高指挥部
安多哈尔
粘丝洞
高地
通灵学院
被遗忘者后防站
芬里斯岛
寒风营地
乌瑟尔之墓
瑟拉丹
斯坦恩布莱德
瑟伯切尔
埃利姆矿洞
奥特兰克废墟
达拉然巨坑
鹰巢山
奎尔丹尼小屋
风语前哨
沙尔瓦萨
西利瓦萨研究站
祖尔祭坛
安伯米尔
塔伦米尔
影牙城堡
淤泥哨塔
被遗忘者前哨
沙德拉洛
辛萨罗
淤泥农场
敦霍尔德城堡
恶齿村
南点哨所
东点哨所
诺思弗德农场
格雷迈恩之墙
碧玉矿洞
南海镇废墟
加林之墓
达比雷农场
落锤镇
火石矿洞
丹加洛克
避难谷地
赎罪岛
龙骨湾
格沙克农场
吉尔尼斯城
激流堡
枯木村
法迪尔海湾
风暴崖
黑森林
幽风谷
天堑海角
格雷迈恩庄园
无壁海角
法尔森城堡
拉斯伯格村
维森造船厂
菲戈瞭望岗
战事前线
遗忘岭
托尔巴拉德
巴拉丁囚城
托巴拉德
吉尔尼斯废墟
瑟拉赞恩王座
苍白栖息地
破碎深渊
维洛克看台
针岩裂谷
暮光绝壁
赤红瀚洋
针岩熔道
大地神殿
洛舒娜之门
石灰盆地
死翼之陨
石炉
主宰之门
风暴之怒残骸
震动原野
雪白岩架
地深之源
维克斯公馆
污水港
卡加罗足球场
凯赞第一银行
卡加矿区
凯赞商贸联会总部
凯赞
荣耀海草
军团的厄运
走私洞穴
浅海之末
卡巴贡柱礁
克纳斯海怪冢
深暗海脊
希洛琪丝前哨站
噩梦深滩
深海裂旋
银潮凹洞
银潮海沟
无底之渊
海角据点
净海礁丛
海荧深谷
肖斯莱神殿遗迹
罗雷克死蝶要塞
纳斯普拉珍螺要塞
瓦丝琪尔遗迹
纳泰拉平台
遗弃死礁
奎多米尔神殿
分海崖
贝斯莱拉海脊
瓦许伊尔
暮光高地
丹莫德
铁须之墓
弗米里恩要塞
吉塔文
绿色守护者林地
坦德玛尔
怒牙营地
米奈希尔港
龙血谷
格瑞姆巴托
胜利据点
坑杀熔炉
丹莫加兹
北门岗哨
暮光堡垒
丹沃德废墟
黑曜石森林
银泉矿洞
莫格罗什要塞
诺莫瑞根
铁炉堡
冻石农场
卡拉诺斯
塞尔萨玛
铁环发掘场
霜鬃巨魔要塞
南门岗哨
古博拉采掘场
旅行者营地
国王谷
安威玛尔
寒脊山谷
奥达曼
柯什营地
苦痛堡垒
尘风发掘场
灯丝港
瑟银哨塔
双火岭
大熔炉
新卡加斯
杜金前哨
血望据点
莱瑟罗峡谷
煤渣发掘场
龙口
阿戈莫德营地
钢铁岭
灰烬之海
黑石山
烈焰峰
风暴祭坛
黑石要塞
索瑞森废墟
滑石
巨槌石
焦焰据点
克里吉路口
黑石领地
摩根岗哨
撕裂者营地
暴风城
北郡
瑞斯班洞穴
石碑湖
基沙恩营地
湖畔镇
东谷伐木场
石堡要塞
闪金镇
西泉要塞
阿祖拉之塔
三角路口
撕裂者山谷
贾森农场
斯通菲尔德农场
布莱克威尔南瓜田
法布隆南瓜农场
马科伦农场
避难营
沼潮据点
摩尔森农场
萨丁农场
断矛路口
忧伤湿地
金海岸矿洞
哨兵岭
乌鸦岭
黎明森林
夜色镇
斯通纳德
阿塔哈卡神庙
阿列克斯顿农场
月溪镇
腐草农场
静谧花园墓地
罪恶谷
恐锤要塞
守望堡
死亡矿井
沃古尔食人魔山
烂果园
卡拉赞
匕首岭
反抗军营地
风暴祭坛
西部荒野灯塔
祖尼达废墟
库尔森营地
巨槌岗哨
奈辛瓦里狩猎营地
黑暗之门
风险投资公司营地
祖尔格拉布
巴姆巴拉
腐烂森林
血红海岸
暗礁海
格罗姆高营地
莫什奥格食人魔山
利文斯顿据点
古拉巴什竞技场
水晶矿洞
硬板避难所
探险家协会发掘场
薄雾谷
藏宝海湾
野人海岸
哈圭罗岛
众软件
Popsoft

主管单位：中国科学技术协会
主办单位：中国科学技术情报学会
编辑出版：大众软件杂志社
名誉社长：高庆生
社　　长：宋振峰
总　　编：宋振峰

执行主编：王晨
编 辑 部：汪铁（主任）　谭湘源（副主任）
栏目编辑：杨文韬 汪澎 任然 余蕾 杨立
朱良杰 白云龙 韩大治 朱飞
马骥 张帆
责任编辑：杨文韬 汪澎 朱飞 朱良杰
电　　话：010—88118588—1200
传　　真：010—88135594
通信地址：北京市海淀区亮甲店130号
恩济大厦5层
邮政编码：100142

广 告 部：高建京（主任）
李怀颖（副主任）李友斌 陈文
电　　话：010—88118588—8800
传　　真：010—88135623
发 行 部：陈志刚（主任）闫海娟 韩灵合
电　　话：010—88118588—1602
传　　真：010—88135614

平面设计：平龙飞 林静 汤瑛 张子祚 肖婷婷
印　　刷：香河华林印务有限公司

刊　　号：ISSN 1007—0060 / CN11—3751／TN

邮发代号：82—726
读者俱乐部：010—88118588—1003
广告许可证：京海工商广字第8068号
出版日期：2010年12月31日
零 售 价：人民币29.8元

（2010）京新出报刊增准字第（584）号

感谢王伟、冯楚洋在本刊制作过程中提供的支持！

综合指南

不靠谱的生意人——新种族地精介绍……4
兽形“酷”种族——联盟狼人介绍……7
阵营声望概览……10
特殊坐骑介绍……12
新增宠物介绍……15
区域介绍及升级选择指南……19
新生活技能——考古学指南……22
公会成就大全……31
稀有怪物一览……38

战场新篇

《浩劫与重生》新战场介绍……45

副本攻略

海潮王座……50
黑石洞穴……58
石岩之心……64
漩涡尖塔……70
格瑞姆巴托……74
托维尔失落之城……80
起源大厅……85
死亡矿井……92

影牙城堡……………………………………………102
巴拉丁堡……………………………………………108
冰冠城塞……………………………………………110
晶红龙………………………………………………160

装备大全

冰冠城塞副本掉落大全……………………………166
晶红龙装备掉落……………………………………195

魔兽卡牌

WoWTCG的美丽世界
——风暴之子Raneman画作展………………199
漫漫冬日，以牌会友
——2010魔兽卡牌年度冠军赛报道…………203
卡牌游戏那点事儿…………………………………207

卷首语

美服和台服的“大灾变”开服有相当的时间了，而国服的玩家呢，却要继续纠结，是移民台服每天排队取乐呢，还是固守国服，等待着遥不可及的更新?

请允许我还是用“大灾变”来称呼这个资料片吧，因为我觉得说“浩劫与重生”实在是太拗口，而叫CTM，有时也会理解出歧义……

国服的“大灾变”虽然还遥遥无期，不过短期之内更新3.3还是可以期待的，最好的结果呢就是当读者朋友们看到这段文字时，已经在玩3.3了。

为了移民台服或固守国服的玩家综合考虑，本次增刊将制作两大块内容，一部分是冰冠城塞ICC的副本攻略，还有该副本的装备掉落大全。另一部分是“大灾变”的各类入门内容及格瑞姆巴托、漩涡尖塔、黑石洞穴、石岩之心、死亡矿井、失落之城托维尔、起源大厅、海潮王座、影牙城堡等的副本攻略。希望对各类玩家都有所帮助吧。

本次增刊，还将随刊赠送魔兽世界集换式卡牌3张，大家可以期盼一下好运降到自己身上，从这3张牌中发现一张刮刮卡。当然，这只是你通过本增刊获得刮刮卡的两种方式之一，另外一种方式是看过本增刊后，写回馈意见给我们。

写什么样的意见都可以，包括对本增刊中哪些内容感兴趣，哪些不感兴趣，希望看到什么内容不希望看到什么内容……意见发送到cross@popsoft.com.cn，所有发来意见的朋友都有机会参加二次抽奖，如果你的意见是具有建设性的，那还会有特别的惊喜等着你呢!

不靠谱的生意人——新种族地精介绍

一、地精

绿皮肤、小个子的地精来自科赞岛（Kezan），最初是被丛林巨魔奴役，用于开采一种叫做Kaja'mite的地下矿石。后来地精们发现，这种矿石中提炼的元素可以提高他们的智力，地精借此得以翻身，夺取了科赞岛，并以复杂庞大的地下矿道Undermine作为首都。他们的高智力使他们擅长工程学，但缺乏纪律性和注意力，使他们的发明经常给人留下不靠谱的印象。地精天性热爱金钱，擅长贸易。地精的组织以不同的贸易王子（Trade Prince）为首形成不同的“企业”。曾经有地精在第二次大战中与部落联手，但在部落被击败后，地精吸取了教训，认识到保持中立可以使他们与两大阵营同时进行交易，获取更大的利润。在艾泽拉斯过去最为大家熟悉的地精组织，就是保持中立的加基森、棘齿城、藏宝海湾和永望镇组成的热砂港企业。

二、舱底水企业

现在科赞岛上的地精属于贸易王子加里维克斯（Trade Prince Gallywix）领导的舱底水企业（Bilgewater Cartel），他们的主要产品就是从Kaja'mite矿石中提炼出来的“卡加可乐”。

但是，到底是什么原因让这些地精离开科赞岛，又为什么会放弃中立的立场，而加入到部落当中呢？

三、种族天赋

地精的种族天赋充分体现了他们的特长和天性，这些天赋是：

火箭跳（Rocket Jump）： 2分钟冷却，使用万能腰带的功能朝前跳跃一段距离。

火箭弹幕（Rocket Barrage）： 与火箭跳共享2分钟冷却，使用万能腰带的功能朝敌人发射火箭。

时间就是金钱（Time is Money）： 被动技能，攻击和施法速度提高1%。

砍价天才（Best Deals Anywhere）：被动技能，不管声望如何，总是可以获得最大折扣。

口袋妖怪（Pack Hobgoblin）：30分钟冷却，召唤自己的Hobgoblin仆人，允许访问银行，持续1分钟。

以化学谋生（Better Living through Chemistry）：被动技能，炼金术技能+15点。

四、地精可以选择的职业

地精可以选择的职业有猎人、法师、牧师、术士、潜行者、萨满祭司、战士以及死亡骑士。与狼人的共同点是不能担任圣骑士，狼人是嗜血狂暴的身体不适合，地精则是爱算计的头脑不兼容……

五、新手任务

地精角色出生地是科赞岛。由于地精独特的天性，你会发现地精的新手任务与狼人悲惨的命运和沉重的风格完全相反，地精是乐观滑稽的，整个过程中趣事不断，非常轻松。

1.在科赞岛上，卡加可乐的热卖给舱底水企业带来了丰厚利润。

2.你作为公司中业绩突出的职员刚刚得到提拔，势头正盛，大家都在讨论你很快会取代加里维克斯成为新的贸易王子/公主。你有一个能干的行政女助理和一个潇洒的男/女朋友，可谓春风得意。

3.公司还给你配了一辆汽车。按照助理的提议，你到镇上接了几个好友，购买了参加庆祝派对的新潮衣服，趁机炫耀一番。

4.途中还临危受命，代表舱底水海盗队参加与热砂鲨鱼队的“足球”比赛，用特制球形炸弹击败对手，最后一脚大力射门，球一直飞向远处的卡加罗火山口。刚巧死亡之翼正从岛上空飞过叫嚣要毁灭艾泽拉斯，就算在它头上啦！

5.庆祝派对按原计划举行，除了没被邀请的加里维克斯，岛上所有有头有脸的人物都来捧场。

6.可是突然有一堆南海海盗跑出来搞破坏。

7.原来一切都是加里维克斯在背后搞鬼，他觉得你对他的地位构成威胁了。更糟的是，这时卡加罗火山已经开始喷发，加里维克斯竟趁机勒索巨额现金，才肯让你和手下人员上船逃难。

8.科赞岛第一银行早已关门，你只好用地精万能腰带撬开银行，偷出自己的积蓄。

9.这样钱还凑不够，只好伪装潜入加里维克斯的宅邸，偷走他平日搜刮的财富，包括名画《地精丽莎》。

10.最后还要制造“意外”，烧毁总部的房屋骗保险，才总算凑够船票费用。

11.好不容易在开船前飞车赶到船上。虽然加里维克斯没有注意到交给他的财宝里面包括了自己的财产，但他也不厚道地单方面修改协议，宣布你从此成为他船上的仆人。

12.更倒霉的是，驶往艾萨拉的船只半路上刚好撞上联盟舰队，他们正在炮击一艘部落船只，为了消灭目击者他们把地精船也顺便炸沉了。要不是地精跳线奇迹般地生效，你传奇的职业生涯可就要画上句号了。

13.沉船地点旁边有一大一小两座岛屿。但岛上也不安生，居然有调皮的猴子偷走工具和炸弹，妨碍修船。哼哼，那就别怪我心狠手辣！给你们喂藏有推进器的香蕉，把你们都变成探月飞猴！

14.在附近的山洞里找到一个死去部落斥候的日记，原来他们奉命护送一件神秘货物前往海中某地，却不料在这里遭到联盟的伏击。根据日记找

到了部落幸存者在附近山上的营地。

15.使用万能腰带上的斩草除根刀帮他们打通遍布食人草的山谷。

16.又用热能探测装置找出并干掉潜行的联盟SI：7刺客。

17.最后偷了联盟一架飞机悄悄飞到他们的船上。

18.找到了被他们抢走的“神秘货物”，他是沉船后晕倒在沙滩时被联盟趁机抓获的。

19.萨尔大叔很生气，后果很严重。

20.萨尔把你变成了一股旋风，狠狠教训小船上的联盟水手。

21.跟萨尔暂别后，地精们决定前往旁边的大岛，由于两岛间的海峡遍布鲨鱼，他们想出了更安全的办法：骑火箭射过去，据说成功率还是比较高的……

22.到岛上打开“盒子里的城镇”，就出现了一座地精城镇，地精科技果然棒！

23.然后为了解决食物问题，你得要干掉这只跑掉的大号火箭鸡，拿到它的蛋。

24.折腾半天搞定了食物问题后，又怀疑附近废墟的纳迦准备对城镇发动攻击，那就先发制人！骑着泳池小马到海底诱拐纳迦幼崽，准备要挟他们，不过最后发现纳迦的首领其实是个无面者，计划没能成功。

25.最后你发现搞错了，其实策划进攻的是当地土著褲格米人，弄到一顶他们的头盔，靠这个才得以安全回到城镇。

26.用火炮击退了入侵者。但是他们抓走了镇上很多人。

27.虽然到他们的村庄救出了一些人，但更多的人被弄到另一个村庄，变成了僵尸。

28.同伴把那顶头盔改造成了超级火箭靴，靠它轻松消灭大量的僵尸。

29.再进一步加入火箭燃料改进火箭靴，直接发射到褲格米人村庄中心的火山口。

30.干掉他们膜拜的一只火山海龟“神”。

31.干掉后火山开始喷发，多亏前助理驾机来接才得以逃生。

32.但是镇上的人却都在自己不在的时候被加里维克斯抓走了，只能先飞到兽人盟友的营地。

33.兽人们正在忙于应对联盟的进攻，虽然摧毁了他们的船只，但联盟还有空军不断空降部队。

34.解决地面的威胁后，黄昏的空战开始了！

35.现在大家可以专心对付加里维克斯了，先到矿坑里救出同伴，他们被贸易王子奴役来开采这里的矿石，用于生产王子新发明的“零度卡加可乐”。

36.最后利用矿车逃出位于火山内的矿坑，来到港口。

37.采用最有效率的办法解救最后一批被王子关押的地精。

38.最后协助萨尔击败加里维克斯。

39.与萨尔告别，他还要继续前往自己的目的地执行一项重要的使命……

40.最后全体地精上船前往艾萨拉。萨尔考虑了5分钟，还是决定让服软的加里维克斯继续担任舱底水企业地精的首领，并且让他们加入部落，以艾萨拉作为新的家园。

兽形"酷"种族
——联盟狼人介绍

一、原有的狼人

在第一次燃烧军团入侵时，上古的守护者之一、白狼神Goldrinn协助德鲁伊们作战，英勇凶猛，奋战至死，成为在联盟和部落中都不断流传的一段传奇。基于对它的崇拜，一群暗夜精灵德鲁伊秘密建立了"镰刀德鲁伊"组织，研究狼的形态。但在这个过程中，他们逐渐失去了理性，其它德鲁伊最终封印了它们，让它们进入永恒的睡眠。后来，维琳德·星歌（Velinde Starsong，开始于达纳苏斯的一条联盟任务线中会了解到她的事迹）获得"月神镰刀"，为了对抗费伍德森林的邪恶而把狼人们重新召唤到艾泽拉斯大陆；另一方面，达拉然的大法师阿鲁高（Arugal）也召唤了狼人用来对付天灾亡灵，带着它们聚集在现在称为影牙城堡的废墟里。

二、吉尔尼斯

经历了"巨魔战争"后，第一个伟大的人类王国——阿拉索帝国（Empire of Arathor）不断扩张并分裂成了7个独立的人类王国，其中一个就是位于银松森林西南方的半岛上，吉尔尼斯（Gilneas）的人类王国，也是实力强大的王国之一。但是在与兽人的第二次大战当中，吉尔尼斯并没有真正加入到联盟当中，在战后也没有给予其它王国的重建任何支持，国王Genn Greymane反而是在王国北部边界修建了Greymane之墙，将吉尔尼斯与外部世界隔绝起来。

很可惜，这道墙可以把第三次大战的战火隔绝在外，可以把涌向吉尔尼斯寻求援救的难民隔绝在外，却隔绝不了来自影牙城堡的狼人……

三、种族天赋

狼人是玩家期待已久的新种族，也是联盟方第一个兽形的"酷"种族，他们的种族天赋是：

失常（Aberration）：被动技能。提高自然和暗影抗性。

黑暗疾行（Darkflight）：展现真实的形态（变成狼人），提高移动速度70%，持续10秒、3分钟冷却。

制皮者（Flayer）：被动技能，制皮技能提高15点，制皮速度提高。

恶念（Viciousness）：提高爆

击几率1%。

两种形态（Two Forms）：1.5秒冷却，在人类与狼人两种形态之间切换。

狂野奔跑（Runing Wild）：四肢着地，像野兽一样狂奔。没错，这就是狼人的“坐骑”，所有种族中独一无二的特色。

四、狼人可以选择的职业

几乎所有人类可以选择的职业：法师、术士、牧师、潜行者、战士和猎人，都适合狼人，因为吉尔尼斯狼人本来是人类。当然，除了圣骑士。狼人也可以成为德鲁伊：狼人诅咒本来就产生自“镰刀德鲁伊”，最后也是暗夜精灵帮助了吉尔尼斯的狼人们，教会他们如何在狼人狂野的身体中保持自己的理智。

死亡骑士也是可以选择的。虽说按逻辑来看，吉尔尼斯的狼人是在巫妖王被打倒以及浩劫与重生发生后才重新融入到艾泽拉斯世界的，但调整一下剧情，总比面对玩家的各种抱怨愤怒要好。暴雪的解释是，阿鲁高在影牙城堡中创造了自己的狼人死亡骑士，在他被天灾军团击败后，巫妖王控制了他们……

五、新手任务

狼人新角色出生在吉尔尼斯，通过新手区的任务，你会了解到吉尔尼斯狼人就像那里阴冷潮湿的天气和氛围一样，灾难不断，命运多舛，令人感慨。只有新建狼人才可以进行运用了位面技术的新手区任务。所以，如果你只是通过转换种族获得了一个狼人角色，你对狼人的理解永远只会停留在“很酷的外表”这个层面。

1.一开始就面对狼人的大举入侵，在协助王子疏散居民后，你又要担任国王的信使，找到关在监狱里的前叛军首领Lord Darlus Growley。

2.Growley在城里居然藏有大量军火，令国王都惊出一声冷汗。现在双方尽释前嫌，Growley就把它们献出来对付狼人。

3.没料想看守军火库的人已经中了诅咒变成了狼人，没提防被他咬了一口。Growley的女儿正好赶来把他射杀。

4.火炮也只能暂时拖延狼人，为

了掩护国王带领市民安全撤往暮色港（Duskhaven），Growley和你主动提出留下吸引狼人。

5.虽然有很多火药，可是面对源源不绝的狼人也快要耗尽，大家只能死守大教堂，奋战至最后一刻，最终寡不敌众。

6.在暮色港恢复意识已是很久以后，原来自己被狼人病毒感染也失去了理性，在森林里随狼群活动了一段时间，后来中了陷阱，你被猎人们捕获，关押在暮色港的监狱中。

7.在国王的坚持下，炼金师用双倍剂量的临时解药暂时维持了你的理性。

8.由于大地震改变暗礁，打开了

海上的通道，海岸上出现了大量入侵的被遗忘者。

9.你再次与王子并肩作战，抵抗被遗忘者的入侵。

10.你刚刚协助王子暂时击退了被遗忘者的进攻，又碰上了大海啸，海岸地区被淹没。

11.海水还在继续上涨，你赶紧去通知分散在镇外的居民疏散。

12.大家在Greymane庄园集合，准备撤往东部。

13.这时暮色港已经被海水淹没。

14.被遗忘者在海上集结了更多的船只，准备趁机发动更大规模的入侵。

15.乘马车往东部转移。

16.被遗忘者在后紧追，附近山丘又有食人魔阻挠，好在你想到办法，巧妙地转移食人魔的仇恨，让它们阻挡追兵。

17.来到东部的风暴谷村（Stormglen Village），得知这里还有很多人在当年狼人的进攻中存活下来。

18.调查线索找到了古树Tol' doren，这里曾经就是当年那群追求狼形态的德鲁伊居住的地方，也就是诅咒的源头。在这里居然碰到了Growley和其它一些尼尔尼斯狼人，原来是暗夜精灵德鲁伊们伸出了援手。

19.与狼人诅咒密切相关的神器“月神镰刀”收藏在附近的小屋，那也是希尔瓦娜斯（Lady Sylvanas Windrunner）的目标，企图用它来将狼人诅咒带给所有人类。

20.夺回镰刀后，德鲁伊们用它使狼人们获得了永久地在狂野的狼人身体中维持平衡、保持理性的能力。

21.这时Greymane国王等人赶到，原来不知何时他也感染了诅咒变成了狼人。

22.一直就对吉尔尼斯狼人心存疑虑的老古板Lord Godfrey不能接受国王也是狼人的现实，居然策动东部地区的两个领主，挟持国王打算献给希尔瓦娜斯。在阴谋被挫败后，他选择了跳崖自尽。

23.你还需要到东部一个村庄的矿坑里把被被遗忘者所奴役的村民救出来。

24.这样所有吉尔尼斯的人民都团结起来了，大家准备夺回吉尔尼斯城。

25.在国王和王子的带领下展开了解放吉尔尼斯城的大战，夺回了3/4城区，可最后关头希尔瓦娜斯在逃离前用毒箭攻击国王，王子用身体挡住，牺牲了自己。

26.跟踪潜入大教堂，偷听希尔瓦娜斯与加尔罗什特使的谈话，发现希尔瓦娜斯表面上服从加尔罗什（Garrosh Hellscream），暗地里却根本要抗命使用秘密研制的瘟疫对付吉尔尼斯人。

27.悲痛中的国王放弃不顾一切进攻复仇的念头，选择带领人民从密道撤离。而玩家负责轰炸被遗忘者正在准备瘟疫的区域，拖延时间。

28.通过密道逃出的区域正好是吉尔尼斯人的墓园，惊动了祖先的灵魂。

29.安抚了先祖亡灵，又发现加尔罗什派出的兽人大军和飞空艇封锁了海上通道，在暗夜精灵的支援下最终摧毁了飞空艇。

30.狼人们终于暂别了吉尔尼斯，从港口上船前往达纳苏斯避难。

阵营声望概览

海加尔山守护者
（Guardians of Hyjal）

说明： 守护圣山海加尔的暗夜精灵，崇拜当地的4位上古动物半神：白狼神Goldrinn、乌龟之神Tortolla、鹰身女妖之神Aviana、森林女神Aessina。为了抵抗暮光之锤和拉格纳罗斯对海加尔山的进攻，他们需要来自联盟和部落双方的帮助。

奖励： 军需官在海加尔山世界之树Nordrassil下的旅馆内。

友好： 战袍。

尊敬： 物品等级333的蓝装，包括治疗的披风、加力量的物理攻击戒指、

海加尔山守护者军需官

海加尔山

坦克的项链、物理攻击的皮胸甲。

崇敬： 加60智力和35爆击等级的头部附魔；物品等级346的蓝装，包括加敏捷的物理攻击项链、法术攻击的皮手套、物理攻击的板甲鞋子、治疗用的锁甲护腿。

崇拜： 物品等级359的紫装，包括物理攻击的板甲腰带、治疗用布腰带、物理攻击的锁甲鞋子、坦克用披风。

声望提高方法： 在海加尔山通过任务提高，之后可通过穿派系的战袍进入资料片的85级5人副本提高。

大地之环
（Earthen Ring）

说明： 大地之环存在已久，由艾泽拉斯最强力的萨满组成，旨在维护元素的平衡。由于浩劫与重生破坏了这种平衡，他们就责无旁贷地站了出来，联合联盟和部落来对抗死亡之翼和暮光之锤，修补损伤，恢复秩序。

奖励： 军需官在Vashj'ir深处一个洞穴内。

友好： 战袍。

尊敬： 物品等级333的蓝装，包括法系的头盔、物理攻击的锁甲护肩、治疗的项链、坦克的护腿。

崇敬： 加90耐力和35闪躲等级的头部附魔；物品等级346的蓝装，包括法系的披风、治疗的皮护腿、治疗的

大地之环军需官

Vashj'ir

板甲胸甲、加敏捷的物理攻击披风。

崇拜： 物品等级359的紫装，包括治疗的锁甲鞋子、法系的手套、加敏捷的物理攻击戒指、治疗的板甲手套。

声望提高方法： 大地之环在浩劫与重生中是最活跃的派系，在Vashj'ir和Deepholm做任务都会提高，之后可以通过穿战袍打副本提高到崇拜。

瑟拉赞恩
（Therazane）

说明： 以石母瑟拉赞恩为首的石元素，Deepholm的主人。它们对所有

Therazane

外人都不欢迎，特别是死亡之翼的爪牙、暮光之锤成员。类似于风暴峭壁的霍迪尔之子，玩家开始与他们是敌对的，完成Deepholm一系列任务后才变得友好。

奖励：军需官在Deepholm北部的石母王座处。

友好：战袍。

尊敬：各种稀有品质的肩膀附魔。

崇敬：物品等级346的蓝装，包括法系的戒指、坦克的戒指、加力量的物理攻击戒指、加敏捷的物理攻击戒指。

瑟拉赞恩军需官

崇拜：各种史诗品质的肩膀附魔。

声望提高方法：完成Deepholm的任务会提高到尊敬以上，之后可以通过日常任务提高。在石母王座处每天有5个固定日常和两个随机日常。不同于霍迪尔之子，瑟拉赞恩有战袍可以在副本中快速提高声望。

Ramkahen

说明：泰坦留下保护奥丹姆的遗迹和设施的半人半猫种族Tol'vir，其后裔形成了Ramkahen，虽然已经失去了祖先的石头身体，但仍然肩负保卫奥丹姆的使命。奥丹姆一向与世隔绝，但在浩劫与重生打开缺口后，他们不得不面对各种威胁，甚至包括邻居和同胞的部族，后者选择了向死亡之翼臣服。

奖励：军需官在奥丹姆中心的城镇。

友好：战袍。

尊敬：物品等级333的蓝装，包括治疗的戒指、物理攻击的锁甲腰带、治疗的板甲鞋子、加力量的物理攻击披风。

Ramkahen

崇敬：加60敏捷和35加速等级的头部附魔；物品等级346的蓝装，包括物理攻击的皮腰带、加力量的物理攻击

Ramkahen军需官

戒指、法系的衣服、治疗的锁甲腰带。

崇拜：物品等级359的紫装，包括法系的鞋子、加力量的物理攻击项链、坦克的板甲护腕、治疗的板甲腰带，另外还有两种骆驼坐骑。

声望提高方法：通过奥丹姆的任务提高，之后通过穿战袍打副本，日常任务目前只有1个。

蛮锤部族/龙喉部族（Wildhammer Clan/Dragonmaw Clan）

Wildhammer Clan

说明：这两个是在暮光高地的矮人和兽人种族，双方争斗不休，同时又要面对死亡之翼和暮光之锤的威胁。现在他们分别得到了联盟和部落的支持。

奖励：军需官在暮光高地的村庄。

友好：战袍。

尊敬：物品等级333的蓝装，包括法系的手套、治疗的锁甲头盔、物理攻击的皮护腿、治疗的皮护肩。

崇敬：加60力量和35掌握等级的头部附魔；物品等级346的蓝装，包括法系的戒指、物理攻击的板甲手套、坦克的板甲头盔、物理攻击的锁甲头盔。

崇拜：物品等级359的紫装，包括坦克的板甲鞋子、物理攻击的皮手套、治疗的皮腰带、法系的项链。

声望提高方法：做暮光高地的任务提高，之后通过穿战袍打副本，在暮光高地有几个日常任务。

巴拉丁看守者/地狱咆哮之握（Baradin's Wardens/Hellscream's Reach）

说明：联盟和部落双方在托尔巴拉德岛上的部队。这里的南部类似冬拥湖，北部类似于奎尔丹纳斯岛，是一个日常任务集结地。

奖励：军需官在托尔巴拉德半岛的营地。

友好：只能在托尔巴拉德使用的绷带和药水。

尊敬：可以传送到托尔巴拉德的战袍（4小时冷却）、提高掌握等级252并且可以召唤步兵的饰品、海鸥小宠物。

崇敬：只能在岛上使用的PvP旗帜；346的蓝装，包括物理攻击的双手剑、物理攻击的匕首、法系的法杖、加敏捷的单手斧、治疗用单手锤、加敏捷的十字弓、加敏捷的长柄武器。

Hellscreams Reach

托尔巴拉德半岛

崇拜：5种不同的物品等级359的紫色饰品，幽灵马/幽灵狼坐骑，西风之龙坐骑。

声望提高方法：做托尔巴拉德的日常任务提高。

特殊坐骑介绍

《浩劫与重生》中又新增了不少特别的坐骑，其中有声望奖励的，也有5人副本掉落的，甚至有《浩劫与重生》版本的时光迷失元龙，喜欢收集的家伙又有得忙了。不过这次虽然增加了两个新种族，但并不像预料的那样新增了很多种族坐骑，实际上地精只有两只，狼人根本就一只也没有，他们的坐骑就只有“狂野奔跑”的技能，这好像不算在坐骑之内吧……

1.Abyssal Seahorse（深渊海马）

拾取后绑定

在《浩劫与重生》的海底区域Vashj'ir完成几个任务后即可通过任务“The Abyssal Ride”获得，只能在水中使用，可提高水中移动速度400%。

2.Golden King（金毛狮王）

账号绑定。

联盟玩家可以取得的公会奖励。公会等级达到最高的25级之后可以解开，之后任何公会成员只要具有一定的公会声望都可以用1500G购买。坐骑取得后就是永久性的，不会因为离开公会而消失（狮身两侧的空白位置用于显示公会战袍）。

3.Kron'Kar Annihilator（克隆卡歼灭者）

账号绑定

这是部落玩家可以购买的公会奖励，同样是要求公会达到最高的25级才能解开。坐骑的个头那是相当大……

4.Dark Phoenix（暗黑凤凰）

拾取后绑定。

这也是公会奖励，联盟和部落双方都可以取得。公会需要

完成“浩劫与重生团队的荣耀”的公会成就才能解开，也就是以基本全部由公会成员组成的团队打通《浩劫与重生》的3个初级团队副本：黑翼深渊、暮光堡垒和风之王座。之后成员可能需要达到崇拜才能以3000G购买。

5.Spectral Steed（幽灵马）

拾取后绑定。

联盟玩家与Baradin’s Wardens（巴拉丁看守者）达到崇拜可以购买，这个声望通过在托尔巴拉德半岛完成日常任务来提高。

6. Spectral Wolf（幽灵狼）

拾取后绑定。

这是幽灵马的部落对应版本，需要Hellscream's Reach（地狱咆哮之握）声望崇拜。

7.Ultramarine Qiraji Battle Tank（海蓝色其拉作战坦克）

拾取后绑定。

通过考古专业取得。安其拉开门坐骑现在已经无法再取得，这是唯一可以在安其拉外使用的虫子坐骑了（测试中暂时是使用安其拉蓝色虫子的模型）。

8.Fossilized Raptor（化石恐龙）

拾取后绑定。

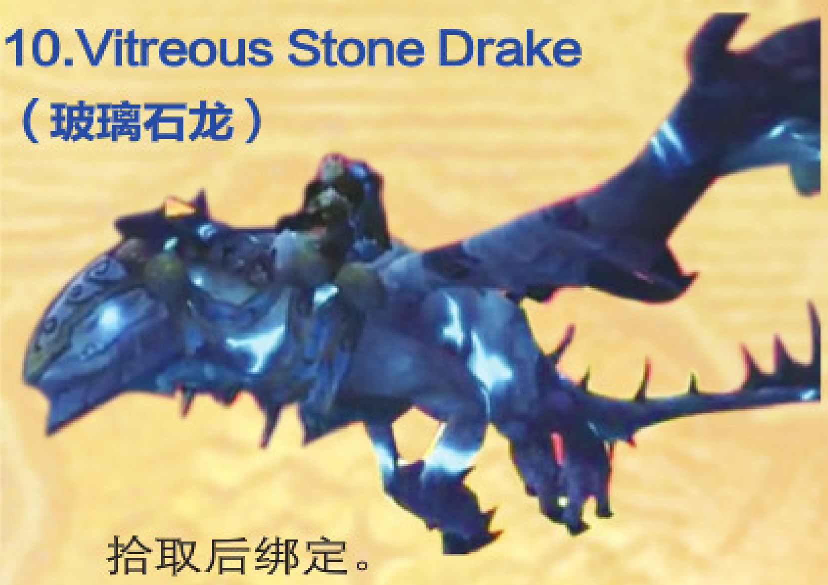
通过新增的考古专业可以找到的“稀有文物”。

9.Phosphorescent Stone Drake（磷光石龙）

拾取后绑定。

Deepholm的稀有石龙Aeonaxx掉落。Aeonaxx是任务怪物——石龙母龙Aeosera的配偶，有点像洛克纳哈和时光迷失元龙的结合体。据说它是在Deepholm上空绕圈，开始是友好的，玩家可以骑上去，然后与它开始战斗，击败它后会自动获得缓降效果，100%掉落坐骑。

10.Vitreous Stone Drake（玻璃石龙）



拾取后绑定。

《浩劫与重生》5人副本The Stonecore（石心）第二个首领Slabhide的稀有掉落，测试中有人在普通模式下取得，如果延续“传统”的话正式版应该会局限于英雄模式。

11.Volcanic Stone Drake（火山石龙）

拾取后绑定。

完成成就“浩劫与重生英雄的荣耀”奖励，就是完成《浩劫与重生》所有5人英雄副本的成就。

12.Drake of the West Wind（西风之龙）

拾取后绑定。

需要Baradin’s Wardens（巴拉丁看守者）/Hellscream's Reach（地狱咆哮之握）崇拜，通过在托尔巴拉德半岛做日常任务提高的声望。

13.Drake of the North Wind（北风之龙）

拾取后绑定。

《浩劫与重生》5人副本Vortex Pinnacle（旋风之巅）的Boss Altarius稀有掉落，测试中有人在普通模式下取得。

14.Drake of the South Wind（南风之龙）

拾取后绑定。

来源不明。个人猜测是团队副本风之王座的首领、空气元素之王Al'Akir掉落。

15.Drake of the East Wind（东风之龙）

拾取后绑定。

完成成就“浩劫与重生团队的

荣耀”奖励，也就是完成《浩劫与重生》第一级团队副本的所有成就。

16.Brown Riding Camel（褐色骑乘骆驼）

拾取后绑定。

需要Ramkahen崇拜

这是奥丹姆的派系奖励，完成当地的任务可以提高声望，或在85级穿他们的战袍打5人副本提高声望。

17.Grey Riding Camel（灰色骑乘骆驼）

拾取后绑定。

在奥丹姆靠近任何古建筑旁都有机会刷新一种叫做“Mysterious Camel Figurine”（神秘骆驼雕像）的NPC（虽然看起来是物体）。“杀死”后大多数情况会变成粉尘，价值25G，但你有很小几率会被龙卷风卷住，传送到菲拉斯一处隐藏的“骆驼关”，同时获得一个叫做“Dormus Rage”的Debuff（说明是20分钟内不杀死Dormus会有糟糕的事情发生）。骆驼关里有很多骆驼，还会刷新一个叫做“Dormus the Camel Hoarder”的稀有精英，杀死他以后就会掉落坐骑。

18.Tan Riding Camel（棕色骑乘骆驼）

拾取后绑定。

同上。

19.Goblin Trike（地精三轮摩托）

拾取后绑定。

在奥格瑞玛出售的地精种族坐骑。其他部落种族可通过与舱底水企业地精达到崇拜来购买。

20.Goblin Turbo-Trike（地精涡轮加速三轮摩托）

拾取后绑定。

史诗版本的地精种族坐骑。

21.Sandstone Drake（砂岩龙）

拾取后绑定。

炼金专业制造，炼金师专用。炼金师可以变身成一只砂岩龙，以极快速度飞行并搭载一名同伴。

22.Mottled Drake（斑点龙）

来自《魔兽世界》集换式卡牌，11月16日或12月8日发售的资料片《世界破坏者》（Worldbreaker）中新增的稀有刮刮卡。

23.Sunwalker Kodo（日行者科多兽）

牛头人圣骑士20级时可以学习的职业坐骑。

24.Great Sunwalker Kodo（巨型日行者科多兽）

牛头人圣骑士40级时可以学习的职业坐骑。

25.Exarch's Elekk（主教雷象）

德莱尼圣骑士20级时可以学习的职业坐骑。

26.Great Exarch's Elekk（巨型主教雷象）

德莱尼圣骑士40级时可以学习的职业坐骑。

新增宠物介绍

《浩劫与重生》中新增了很多宠物，有一些目前虽然公布了资料，但是连模型都还没有来得及加入。可以看到，新增的宠物有一个特点是你要用心去收集才能拿到，比如说虫虫先生，你要完成一些任务取得Buff后去刷才有机会得到袋子；迷你页岩蜘蛛也是同样，总之不会出现很多根本不关心宠物的人，因为运气好碰到杀了的情况。当然，最酷的宠物还是一样要通过网上商店销售，大多数人只能脑补一下喊着MC里经典台词的迷你拉格纳罗斯了，555……

1.Withers（凋谢树人）

拾取后绑定

联盟玩家在黑海岸新的暗夜精灵城镇Lor’danel完成任务解救白熊Grimclaw后，可在Cerellean Whiteclaw处接到任务“Remembrance of Auberdine”，交任务即可获得。部落玩家可以在该城镇东南方向，大漩涡旁边的洞穴Apothecary Furrows处购买。特殊效果是召唤出来时个头约有狼人的一半高，一段时间后逐渐缩小，碰到较深的水时会提示它吸收了水分，长回原来的尺寸（4.0.3a版本应该就可以取得）。

2.Fossilized Hatchling（化石恐龙宝宝）

拾取后绑定。

通过新的考古专业取得。

3.Lil' Deathwing（迷你死亡之翼）

账号绑定。

《浩劫与重生》典藏版附赠的宠物。

4.Personal World Destroyer（个人版世界毁灭者）

拾取后绑定。

新的工程师专用宠物。最新版本似乎改成了不绑定，延续工程学出售宠物的传统。

5.De-Weaponized Mechanical Companion（无武器版机械兔子）

拾取后绑定。

同上。

6.Crawling Claw（爬行的爪子）

通过新的考古专业取得。技能描述：图尔维尔传说里有一个Ramkahen族试图摧毁的邪恶仙灵，为了逃生，这个仙灵把自己的灵魂传送到一只猴子体内，但在半途就被杀死了，只有一部分的精华转移了过去，只够控制猴子的爪子（这个宠物闲置时会做“石头、剪刀、布”的动作）。

7.Dark Phoenix Hatchling（暗黑凤凰宝宝）

拾取后绑定。

完成公会成就“United Nations”（联合国），55个不同声望达到崇拜，之后可以购买。

8.Rustberg Seagull

拾取后绑定。

需要Baradin's Wardens（巴拉丁看守者）/Hellscream's Reach（地狱咆哮之握）尊敬，通过做托尔巴拉德半岛的日常任务来提高声望。

9.Rumbling Rockling（小隆隆石）

来源不明，目前资料无法确知。

10.Armadillo Pup（犰狳宝宝）

拾取后绑定。

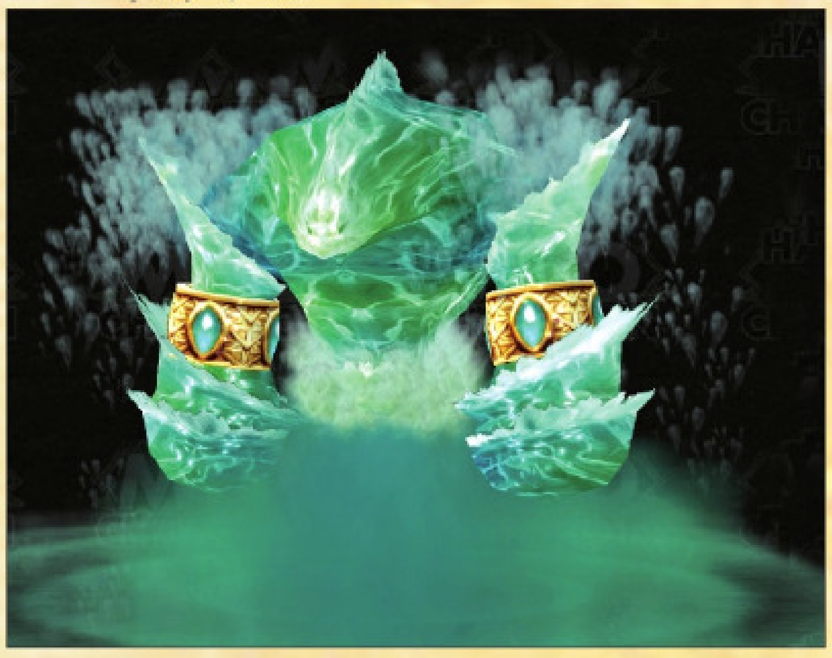
完成公会成就“Critter Kill Squad”，累计杀死5万只小动物以后可以购买的奖励。

11.Swirling Stormling（小旋风）

来源不明。

12.Whirling Waveling（小漩涡）

来源不明。



13.Fox Kit（小狐狸）

拾取后绑定。

来源不明。物品是稀有品质。

14.Clockwork Gnome（机械侏儒）

拾取后绑定。

通过新的考古专业取得的稀有宠物。

15.Hardboiled Egg（水煮蛋）/ Eat the Egg

拾取后绑定。

来源不明。物品是稀有品质，可能不容易取得。

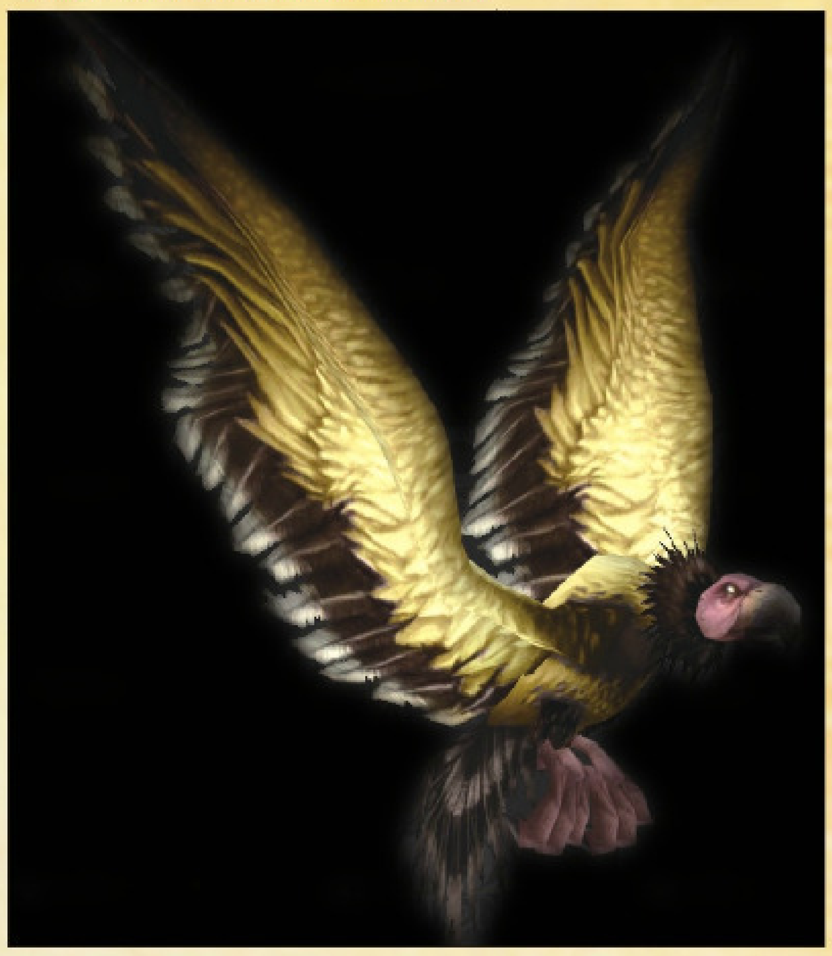
16.Pebble（小石头）

拾取后绑定。

成就“Rock Lover”的奖励，在Deepholm完成10次日常任务“Lost in the Deeps”（本身这个任务就是从虫洞里护送走失的Pebble出来）。这个可爱的小石头人在Deepholm做普通任务时曾经短暂地跟随玩家。在Deepholm的瑟拉赞恩的王座处每天

有5个固定日常任务加两个随机日常任务，“Lost in the Deeps”是随机出现的日常任务。

19.Gold Mini Jouster



拾取后绑定。

海加尔山的骑鸟战斗任务线最后一步“Egg Wave”的奖励，宠物二选一。

20.Blue Mini Jouster

拾取后绑定。

同上。

17.Guild Herald

完成公会成就“Saving for a Rainy Day”，从怪物身上累计拾取10万金以后可以购买的奖励（目前的宠物形象是临时模型）。

18.Guild Page

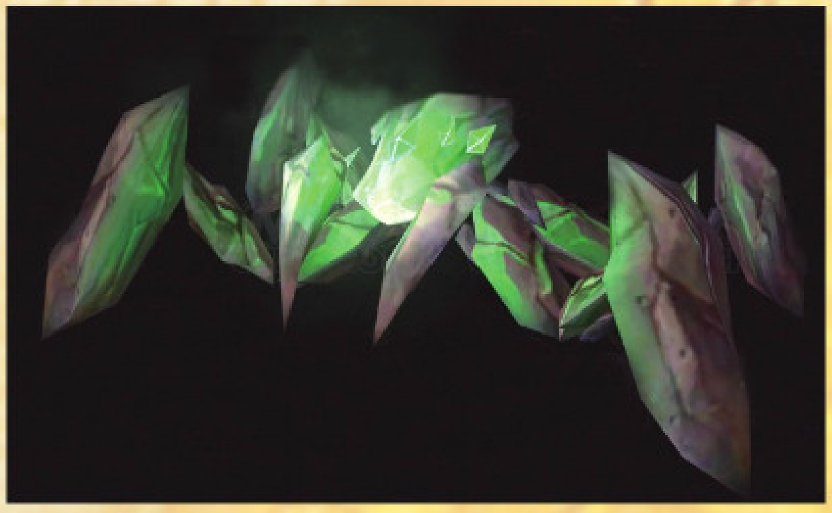
完成公会成就“Horde Slayer/Alliance Slayer”，对对立所有种族的所有职业各取得1次荣誉击杀后可以购买的奖励。

22.Landro's Lil' XT

拾取后绑定。

来自《魔兽世界》集换式卡牌。资料片《世界破坏者》中的刮刮卡，这次没那么稀有，平均每11个补充包就能开出一只，估计价格也就相当10美元左右。发行公司已经宣布以后每个资料片都会有一只宠物。

21.Tiny Shale Spider（迷你页岩蜘蛛）



拾取后绑定。

Deepholm的Crumbling Depths洞窟（瑟拉赞恩王座南边一个很多齿轮虫子的洞穴）里的稀有怪物Jadefang有100%几率掉落。

但是要拿到这只宠物并不是靠运气。首先，完成奥丹姆任务后在石母王座处每天有7个日常任务，其中5个是固定的，两个是随机的。如果哪天你只看到6个日常任务，那机会就来了：进入上述的虫洞，会在不远处的黄色水晶旁看到地精Ricket（没有任务的日子看不到），她提供日常任务“Underground Economy”（地下经济），任务提供炸水晶的炸弹。

继续深入洞穴，前进至一圈有精英大虫子巡逻的区域，必须等虫子过去后跟上，必要时中途在岔道里躲避，否则会被大虫子卷住又带回到出发点。通过后来到一个有很多岔道的大洞穴，进入右上角的岔道，到了路口往左拐回大洞穴旁高处。从这里可以看到右边高处有段通道里有蜘蛛，但太高无法上去。需要骑上坐骑跳到眼前的碧绿色断柱上，然后背对通道在面前放任务提供的炸弹，把自己炸飞到通道里。运气好的话Jadefang就在那个通道最深处等着。

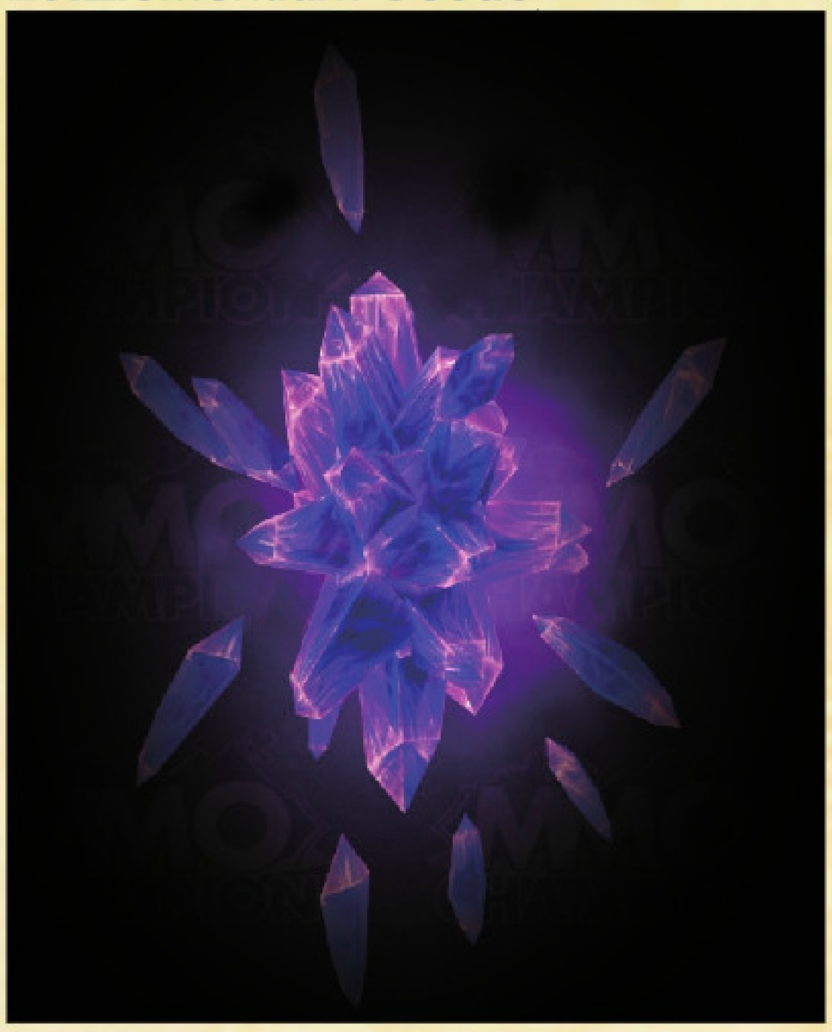
23.Enchanted Lantern（附魔提灯）

附魔专业制造，图纸来源不明。这是联盟的版本。

24.Magic Lamp（魔法提灯）

附魔提灯的部落版本。

25.Elementium Geode



不绑定。

在开采源质（Elementium）矿点的时候有几率取得的宠物，可以交易。外挂采矿的又能多赚一点了。

26.Mr. Grubbs（虫虫先生）

拾取后绑定。

在东瘟疫之地入口处马车旁Fiona处完成几个简单任务，找回两个分散的同伴后，可以在马车处通过可重复任务选择几种不同的Buff，选择其中的“Fiona's Lucky Charm”，东瘟疫之地的很多怪物都有机会掉落Hidden Stash，其中有机会开出这个宠物。笔者测试结果，这个宠物完全要看脸，袋子掉落率似乎在5%～10%，用了一个多小时，开了大概50个以上的袋子才开出。之后又打了几只就得到第二只宠物。

27.Singing Sunflower（歌唱向日葵）

拾取后绑定。

希尔斯布莱德丘陵西部，达拉然原址南边的农场处，Brazie the

Botanist（植物学家布瑞奇）提供一系列仿《植物战僵尸》的任务线，完成最后一步“Lawn of the Dead”取得。特殊效果：召唤出来时会说“向日葵”，闲置动作是放金光同时快乐地唱歌。所有喜欢小宠物的玩家，特别是女孩们，会爱死它的……

28.Lil' Ragnaros（迷你拉格纳罗斯）

拾取后绑定。

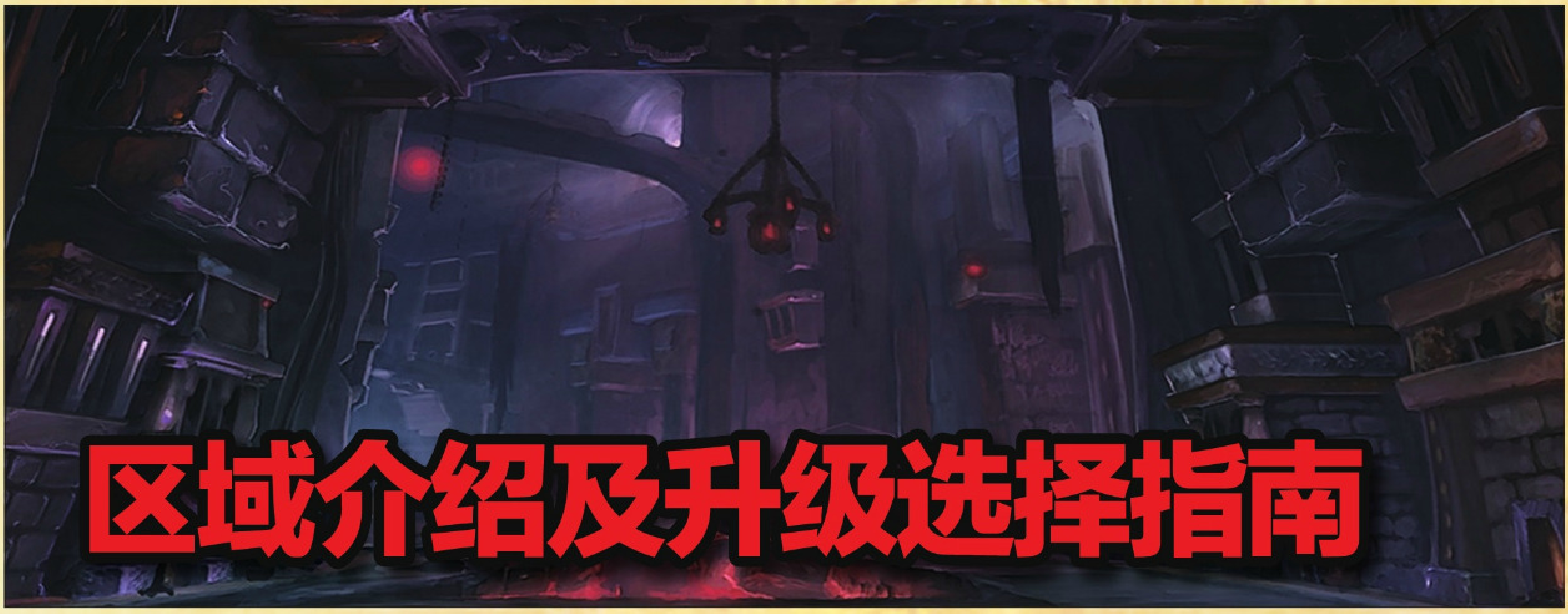
蓝色品质。

暴雪已经宣布，将通过暴雪网上商店销售。

29.Moonkin Hatchling（枭兽宝宝）

拾取后绑定。

同样通过暴雪网上商店销售，会是继熊猫人武僧后又一只用于慈善目的的宠物（熊猫人50%收入捐给许愿基金会，已经超过110万美元）。这个宠物有联盟和部落两个版本，分别对应暗夜精灵和牛头人的枭兽形象。



区域介绍及升级选择指南

Vashj'ir

部落：

1.在奥格瑞玛中央的公告牌处接任务“Warchief's Command: Vashj'ir!”（酋长的命令：Vashj'ir！），出奥格瑞玛大门后往东到码头旁哨塔内找Commander Thorak。

2.接后续任务“Call of Duty”（使命召唤），得知部落正与联盟争夺新发现的托尔巴拉德岛，作为进攻暴风城的基地。因为军舰都已派出作战，你只能搭乘商船前往。

3.到码头等商船到来，上船驶往托尔巴拉德途中会遭到巨大触手攻击而沉入海底，被大地之环的萨满解救。

4.沉船事件只有第一次前往Vashj'ir时才有，日后要前往Vashj'ir，可到奥格瑞玛智慧谷旁高地上的西大地圣地，这里有通往各地的传送门，但只有去过以后才会出现。

联盟：

1.在暴风城商业区的公告牌处接任务“Hero’s Call: Vashj'ir!”（英雄的召唤：Vashj'ir！），到风暴城码头找Recruiter Burns。

2.接后续任务，就在这个码头等商船。这里平常是前往北风苔原的船只，只有有这个任务的时候才有去Vashj'ir的船。

3.联盟对应在暴风城也有传送门。

海加尔山（Mount Hyjal）

部落：

1.同样在奥格瑞玛公告牌处接任务“Warchief's Command: Mount Hyjal!”（酋长的命令：海加尔山！），到智慧谷找Cenarion Emissary Blackhoof对话，传送到月光林地。

2.到月光林地交任务，接后续的“As Hyjal Burns”（海加尔山在燃烧），跳上旁边的绿龙飞往海加尔山。日后前往海加尔山，只能飞过去。

联盟：

1.在暴风城贸易区公告牌上接任务“Hero's Call: Mount Hyjal!”（英雄的召唤：海加尔山！），到暴风城要塞的花园找Cenarion Emissary Jademoon，传送到月光林地。

Deepholm

部落：

1.82级以上进入奥格瑞玛会自动接到任务“A Personal Summons”（个人的召唤），到奥格瑞玛北部高地找Farseer Krogar，接到后续“The Eye of the Storm”（风暴之眼），透过旁边的远视之水可以看到大漩涡处的情况（这一步不是必须，只是顺便做的）。

2.另外公告牌处可以接到“Warchief's Command: Deepholm!”（酋长的命令：Deepholm！），找Farseer Krogar交任务后接到“The Maelstrom”（大漩涡）。

3.通过萨满制造的传送门前往大漩涡，找萨尔交任务，又接到“Deepholm, Realm of Earth”（Deepholm，大地国度）。

4.跳上旁边的蝎尾狮飞进大漩涡，来到Deepholm。日后要前往Deepholm可以通过奥格瑞玛的传送门。

联盟：

1.82级以上进入暴风城就会自动接到任务“A Personal Summons”，到暴风城东北部湖中心的东大地圣地找Naraat，接到后续“The Eye of the Storm”（这一步同样不是必须的）。

2.暴风城公告牌处接到“Hero’s Call: Deepholm!”（英雄的召唤：Deepholm！），找Naraat接到“The Maelstrom”（大漩涡）。

奥丹
（Uldum）

部落：

1.完成Deepholm的所有任务并且达到83级后会在那里接到探险队的任务线，发现暮光之锤企图使用奥丹姆

泰坦留下的“重置”设施毁灭艾泽拉斯（非必须）。

2.在奥格瑞玛公告牌处接任务“Warchief's Command: Uldum!”（酋长的命令：奥丹姆！），之后可以到西大地圣地通过传送门前往塔纳利斯西南山谷（测试中没有传送门），找车队，前往奥丹姆。

联盟：

1.和部落对应，接任务地点在暴风城公告牌处，然后通过东大地圣地的传送门传至塔纳利斯。

暮光高地
（Twilight Highlands）

部落：

1.在公告牌处接任务“Warchief's Command: Twilight Highlands!”（酋长的命令：暮光高地！），进要塞找加尔鲁什·地狱咆哮。

2.接后续“Machines of War”（战争机器），到奥格瑞玛北门处找地精Foreman Glibbs。

3.接后续“Weapons of Mass Dysfunction”（大规模缺陷性武器），检查附近的攻城车，找出有缺陷的一辆后教训旁边的工程师。

4.接后续任务找旁边的Sauranok the Mystic，接到“Unfamiliar Waters”（陌生水域），到荣誉谷的旅馆找到Herezegor Flametusk，消灭暮光之锤派来的刺客，再次跟他谈话取得地图。

5.跟加尔鲁什接后续“Where is my warfleet?”（我的舰队呢？），到艾萨拉的地精港口城镇找到Warlord Krogg。

6.在Krogg处接后续“Ready the Ground Troops”（让陆军做好准备）、“Ready the Navy”（让海军做好准备），并跟旁边的地精接“Ready the Air Force”（让空军做好准备）。

7.陆军任务要找到散落城镇各处的步兵12名。

8.海军任务到港口西北建造中的军舰上检查图表，发现有人每天改动图表影响进度和偷工减料，接到后续“Beating the Market”（打击黑市交易），到旅馆二楼教训捣鬼的工头。

9.空军任务找到Fleep，接到后续“Smoot’s Samophlange”（斯穆特的螺旋桨），在街上找到喝醉的Smoot拿到螺旋桨。接到后续“Pre-Flight Checklist”（飞行前检查）。

10.把3个任务交掉，接后续“Twilight Skies”（暮光天空），到南面的火箭轨道站找到Friz Groundspin，接到同名后续任务，等待齐柏林飞艇到达，前往暮光高地。

联盟：

1.在暴风城公告牌处接任务“Hero’s Call: Twilight Highlands!”（英雄的召唤：暮光高地！），到要塞找瓦里安国王。

2、接“My Son, the Prince”（我的儿子，王子）任务，跟王子谈话，再跟国王接到两个后续：“Rallying

the Fleet”（集结舰队）和“Twilight Investigation”（暮光调查）。

3.先跟旁边的Major Samuelson交任务，接“The Usual Suspects”（寻常调查）。

4.带王子到暴风城港口（王子会骑鸟跟上，如果因故丢失可以到要塞中领回）找Supply Sergeant Graves交舰队任务，接“Missing Parts”（丢失的零件）。另外跟王子接“Peasant Problems”（农民问题）。

5.在码头收集零件，顺便拷问工人，完成后跟王子交任务，王子认为萨缪尔森让你拷问工人很不合理。另外在码头交零件任务，得知火药都不见了，这就更可疑了。

6.跟王子接“He’s Holding Out on Us”任务。

7.到东北边的农场找Farmer Wollerton，接“Unholy Cow”（邪恶的奶牛）。跟随血块在附近上坡上找到一个祭坛，击败几个暮光袭击者后跟王子交任务。

8.带王子到旧城区的“SI：7”总部3楼调查萨缪尔森的文件，发现他根本没有调查暮光之锤，倒是找到了与之前的袭击者身上一样的徽章。跟王子接到“Expert Opinion”（专业意见）。王子决定回要塞监视萨缪尔森，让你继续调查。

9.到二楼找到Master Mathias Shaw，接“The Old Barracks”（旧兵营）任务。到旧兵营杀死6个疯狂的邪教徒，跟被抓住的密探Jack Bauden交任务，接到“Cataclysm in the Catacombs”（地下墓穴的灾难）。

10.进光明大教堂，到地下墓穴杀死黑主教，解除炸弹，接到“A Villain Unmasked”（坏人暴露了）。

11.回到要塞揭露萨缪尔森的真面目，他试图行刺国王，但王子及时用“圣言术：盾”保护了父亲。击败萨缪尔森变身的无面者后，跟国王接到“Twilight Shores”（暮光海岸）。

12.到暴风城港口找Fargo Flintlocke接后续，跳上水上飞机前往暮光高地。

升级的选择

在《巫妖王之怒》中，诺森德的两个初始区域——北风苔原和嚎风峡湾，一般只需要完成其中一个区域的任务就可以顺利升级。当然如果你不在乎练级效率，而更在意到80级以后高级区域剩下更多的任务（这样经验值可以转化成金币），可以两个都完成。《浩劫与重生》也是类似的情况，Vashj'ir和海加尔山这两个80～82级的区域，就测试版本的情况看，很多人都是完成其中一个就已经到82级。如果你在完成其中一个区域再去另一个初始区域，可能有更多的竞争者，效率是非常低的。那么如果你需要作出选择，该选哪一个呢？下面就是两个区域各方面情况的一个对比：

1.地域特色

Vashj'ir位于海底，是《魔兽世界》的第一个水下区域。海底的风光非常奇特而绚丽。而且这个区域也是第一个真正意义上的三维区域，战斗可以在水中任何地点进行。而且你不用担心在水下进行任务是否方便：在这里，大地之环的萨满会为你施加永久性的水下呼吸和行走能力，在海床上行走比步行还快很多，而且也可以使用坐骑，这里还有任务奖励独特的水下专用坐骑——海马。在Vashj'ir你将会更了解纳迦的历史，甚至有机会化身为一位过去的纳迦女武神进行战斗。最后还会见证纳迦大举进攻水元素位面，挑战水元素之王耐普图隆的大战。

时光之穴中的海加尔山是重现《魔兽争霸III》当中暗夜精灵、人类和兽人联合起来抵抗阿克蒙德与燃烧军团的史诗战役，设计与平常副本不同，需要抵御一波波的进攻。这个现在版本的海加尔山也同样是一场史诗战役，通过你的努力，将会协助绿龙和暗夜精灵抵御、瓦解拉格纳罗斯与暮光之锤的进攻，扑灭海加尔山的火焰，逐步转入反击，消灭拉格纳罗斯手下大将，最终与玛法里奥和塞纳留斯并肩作战挫败火焰之王。

2.人物和任务

在海加尔山你还会见到大德鲁伊范达尔·鹿盔、伊瑟拉、迦顿男爵等熟悉的角色，加尔也会作为稀有的户外5人Boss登场。

练级效率：水下区域的体验很特别，但是在这里做任务和战斗开始可能不太适应，效率也会稍微低一些。不过这里的任务总数比较多，从任务成就看，Vashj'ir有超过160（联盟）/150（部落）个任务。海加尔山总共只有133个任务，任务设计比较常规，可以使用飞行坐骑。不过也要考虑到，如果选择海加尔山，这里在资料片开放伊始肯定人数众多，竞争激烈，效率也会降低。

任务奖励方面，Vashj'ir比较特别的就是海马坐骑。海加尔山有一个骑鸟战斗的任务线，最后奖励金色和蓝色的斗鹰小宠物，二选一。

声望奖励方面，在Vashj'ir进行任务会提高大地之环声望，他们提供的奖励主要有：崇敬时可以购买加90耐力和35闪躲等级的头部附魔；崇拜时可以购买史诗装备（包括治疗用的锁甲鞋子、法系布手套、提高敏捷加速和掌握的物理DPS戒指、治疗用的板甲手套）。

在海加尔山进行任务会提高海加尔山守护者声望，他们提供的奖励主要有：崇敬时可以购买加60智力和35爆击等级的头部附魔；崇拜时可以购买史诗装备（包括治疗用的布腰带、板甲DPS腰带、锁甲DPS腰带、坦克用披风）。

3.其他相关

相关副本方面，Vashj'ir最深处是通往水元素位面的大漩涡，里面目前有一个5人副本潮汐王座（80～81级）。Vashj'ir的故事会在那里得到延续（未来补丁还会增加新的5人副本）。

海加尔山开始不久就有任务可以传送到位于黑石山的5人副本黑石洞窟（80～81级）。另外，在海加尔山的山脚下，在道路和任务线的终点，是通过火元素位面的入口，那里有《浩劫与重生》之后的4.1补丁将会增加的团队副本。

新生活技能——考古学指南

1.考古学简介

考古学是CTM新增的生活技能，跟钓鱼、烹饪和急救一样，任何人都可以学习。最初考古学是作为新的泰坦铭文系统的一个配套专业，后来泰坦铭文系统由于不够完善而被拿掉了，但是并不意味着考古学就毫无用处了，实际上，它仍然是一项颇为有趣的技能——作为生活技能来说。通过考古学可以找到暗夜精灵、巨魔等艾泽拉斯很多历史悠久种族的文物，了解过去的历史，也就是魔兽世界一些有趣的背景故事，当然，更实际的是，通过考古学可以挖掘到很多好东西：有宠物，有坐骑，有很多变身的趣味道具，甚至还有很多帐号绑定紫装——60、70、80甚至85级359的紫装，还有最特别的一件是沙之瓶的炼金图纸，用于制作可以变身成一条龙的炼金坐骑。因此，全民考古就成了一个趋势。

2.学习考古

在各大主城都有考古训练师，问卫兵就行了。值得一提的是，联盟暴风城的训练师是图书馆里的哈里森·琼斯。

中极考古学：需要20级，考古学技能50

高级考古学：需要20级，考古学技能125

暴风城图书馆教考古的哈里森 · 琼斯

挖掘地点

专家级考古学：需要35级，考古学技能200

大师级考古学：需要50级，考古学技能275

宗师级考古学：需要65级，考古学技能350

大宗师级考古学：需要75级，考古学技能425

3.挖掘地点

作为一项生活技能，考古学的使用是相当简单的。学习以后打开大地图，你会看到一些小铲子的图标，那些就是考古挖掘地点了。每块大陆都会有随机的4个挖掘地点，不过刚开始的时候就只有东部王国和卡利姆多有，而且只会是与你的角色等级低相当或者比较低的地区。每块大陆总是保持4个地点，挖掉一个以后就会随机在同一个大陆别的地方出现一个新的。

测量

飞去有小铲子图标的地区，打开地图你会看到更具体的红框圈起来的区域，那就是挖掘现场了。

与很多专业不同，考古学不会受到其他玩家干扰，每个人看到的挖掘地点都是属于个人的，不存在争抢的情况。不过，考古地点其实都是固定的，都是世界各地一些遗迹废墟，你还是会碰到其他玩家，但彼此并不会互相干扰，除了PvP服务器上对立阵营碰到可能打架。

随着等级和技能的提高，在其它大陆也会出现挖掘地点。技能达到300点的时候在外域也会出现4个挖掘地点，达到375的时候在诺森德大陆会出现4个地点，而达到450的时候在大灾变的新区域：海加尔、瓦许伊尔等地也会出现挖掘地点，不过有所区别的是，由于大灾变新地区是分散在两块大陆的，所以是算在东部王国和卡利姆多的，总共还是只能有4个地点。

4.挖掘

到了挖掘地点后，使用考古学配套的Survery技能，身边就会出现一个探测器材，看起来就是一个望远镜和一盏灯。望远镜大头所指向的就是文物埋藏地点的方向，而灯的颜色则表示距离。红色表示距离还很远，黄色就比较接近了，而绿色就表示就在40码距离内了。注意红色的时候方向是不太准确的。一般来说，你就反复使用这个技能一点点接近目标即可。也有一些人用比较复杂的三点定位之类的方法，这里就不讨论了。

当你找到埋藏地点再使用这个技能时，就会挖出一个瓶瓶罐罐或者是魏武王石碑之类的东东，拾取时会提高1点技能，同时得到3-6个考古碎片，技能越高就越有机会挖到较多碎片（注一，见P30页）。

挖出来的东西也同样只有你自己可以看到，所以即使你在一个挖掘地点碰到其它人，也不同担心他们会抢走你找出来的东西。拾取后最好原地再挖一下，经常会碰到两件文物埋藏在同一地点的情况。

在每个挖掘现场总共都可以挖掘3次，挖出三样东西，总共9个碎片。之后你会看到地图上的红框消失了，同时在同一个大陆其它地方会随机出现一个新的挖掘现场。

挖掘并不总是提高技能，它跟其

绿灯表示距离很近

矮人的关键物品

它专业一样有颜色变化，开始是橙色的，但是到75点以后会变成绿色，就只有偶尔会提升技能，到了100点就会变成灰色，无法再提升。

5.“解决”文物

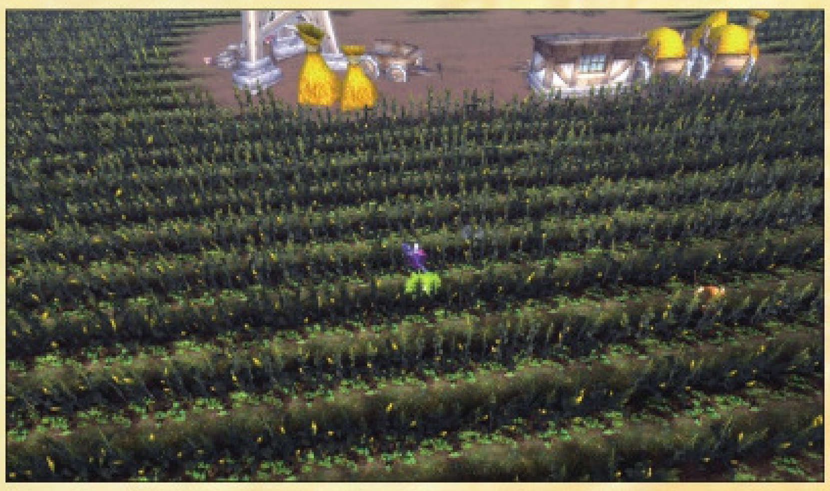
你拾取到的碎片有分很多种，总共有德莱尼、矮人、化石、奈幽虫族、夜精灵、兽人、托维尔、食人妖、维酷等9大类，挖到的碎片种类是根据挖掘的遗迹来定的，比如你在荆棘谷的巨魔遗迹就会挖掘到食人妖碎片，铁炉堡附近地区就会挖到矮人碎片，卡利姆多就有很多夜精灵碎片，而奈幽虫族基本都在外域，维库人就都在诺森德，托维尔就只有奥丹姆才有了。这些都是符合游戏背景设置的。

食人妖（巨魔）的文物

当你第一次拾取到某种碎片的时候，就会自动开始一个“项目”，打开考古学界面，第一个标签就是进行中的项目，点击相应的种族，就会看到正在进行的项目，也就是将会组成的文物。界面上显示了文物的名字、种族归属和稀有程度，下面是需要的碎片总数，开始一般是30-35。每个种族同时都只能有一个项目在进行。

比如说你在铁炉堡附近地区挖到了9个碎片，开始某件普通文物，进度就是9/30，你还需要在其它矮人的挖掘地点找到更多的碎片，凑够30个碎片以后，点击下面的“解决（Solve）”按钮，就可以完成这件文物，出现在背包里，普通文物都是灰色的物品，可以卖给NPC。低等级时挖到的这种文物都不怎么值钱，后期有的一件会值10金。完成一件文物的时候就会自动开始下一个项目。超出所需的碎片会自动用于下一个项目，不会浪费掉。比如你开始找到了38个碎片，解决第一个项目用掉30个以后，下一个项目就已经是8/30了。

完成一件文物会提升技能5点，在技能达到100点，挖掘文物不再提升以后，唯一的途径就是靠完成文物了，所以一个比较好的策略就是，在达到100点之前不要完成任何文物，把碎片都保留着，到100点以后一下子就能完成很多件文物，提升很多点数。


菜地里挖出化石的文物

矮人的稀有文物——机械侏儒

6.插槽

前期的文物一般需要30-35个碎片，如果是稀有的文物会需要75-150个碎片，而后期的普通文物则需要45个碎片，由于每个挖掘现场只能挖到9个碎片，所以完成一件文物看起来会需要很多时间。不过呢，很多时候挖掘碎片的时候你会同时挖掘到一种绿色品质的“关键物品（Keystone）”，这些关键物品有什么用呢？很多文物在进行的时候，你会看到显示所需碎片进度的那个条下面有1-3插槽，如果有对应种族的关键物品，点击插槽就会自动把关键物品插上，每个相当于12个碎片，这个只能在快要完成的时候插上，然后点击“解决”来完成，在这之前是插不上去的，关闭界面就取消了。一般随着技能提高，进行的项目也就有更多的插槽。比如说300点以后可以去外域挖掘，那里进行的文物一般需要45个碎片，但是一般也都有2个插槽，这样其实就会更快完成。

挖出矮人的文物

关键物品都是不绑定的，所以你也可以通过收购关键物品来快速完成文物。或者你也可以出售多余的关键物品来赚钱，有些关键物品，比如托维尔的关键物品，由于特别稀有，非常值钱。

关键物品还有一个用处，在很多大灾变的5人副本开始处都有一个日常任务，交一个特定的关键物品，可以换取只在副本中起作用的Buff。比如说，岩石之核的日常任务是交一个矮人的关键物品，换物理伤害-5%的Buff。这些Buff在初期装备较差的时候还是有不少帮助的。

矮人的普通文物进行中

7.稀有文物

文物分为普通文物和稀有文物两种，普通文物就是灰色品质的物品，完成后就只能卖NPC，不过在考古学的另一个标签“已完成文物”里面会列出来，并且有相关的背景故事描述。普通文物有一个特点，就是一般来说不会找到重复的，直到你在当前的技能点已经没有新的文物可找——很多文物要达到足够高的技能点才有可能被发现。

除了普通文物，有时也会出现稀有文物，这也是考古学真正吸引人的地方了，这些稀有文物包括了宠物、

化石恐龙宝宝

达拉然下方的遗迹

坐骑、各种变身之类的趣味道具、史诗装备等等，具体的列表在下面。稀有文物一般对考古技能都有较高要求，项目的出现完全靠运气，不管你挖到了多少普通文物，即使所有都找到了，也不能保证出现稀有文物。出现的几率可以从物品品质判断，蓝色品质的物品一般在练级过程中都会找到，而紫色宠物装备等就很难找到了，而装备当中，60、70和80级的帐号绑定装备容易找到，85级的359紫装就是非常低的几率。所以说，虽然这些装备在大灾变初期会很有用，但是只能看运气当作惊喜，特意去挖的话，就不知道要挖都就才可能挖到，不太现实。

另外，稀有文物只能完成一次，所以找到后可不要轻易摧毁了，以后想再拿可就拿不到了。

地图上的铲子标志就是考古地点

8.考古经验

提升考古会浪费大量时间在旅行上，如果想要有效率的提升，就要充分利用各种便利手段，比如传送影月谷的项链、暴风城/奥格瑞玛通过大灾变各个高等级区域的传送门、传送达拉然的戒指+通过时光之穴的传送门等。对于法师来说，在旧大陆挖文物是最有效率的，因为完成文物固定都是提升5点，外域和诺森德的文物也不会提升更多。而联盟法师在东部王国的话可以传送暴风城和铁炉堡，加上诅咒之地传送门和炉石，就会节省很多旅行的时间。而对其他职业来说，可能外域就会更合适，因为文物大多有两个插槽，更快完成。

考古地点虽然是随机出现的，但有一个趋势就是挖了南边的地点后，下一个地点一般会出现在北边，所以最好是把南边的地点都挖掉，让4个地点都集中在北边，然后集中去北边挖，这样重复。

考古现场都是固定的一些遗迹，而在每个考古挖掘现场，虽然每次埋藏地点都是随机的，但其实埋藏地点都是固定的一些点，挖久了以后，探测一次就可以大致判断会在哪个点，会大大提高效率。

你可以根据最想要挖到的东西来选择大陆，比如你想要矮人种族的机械侏儒和史诗法杖，可能就应该多在东部王国挖，如果你是很想要夜精灵的史诗饰品，那就应该多在卡利姆多挖。很多种族都是以某个大陆为主甚至仅仅局限在那个大陆的。像东部王国主要就是矮人、巨魔和化石，有个别夜精灵遗迹。卡利姆多就有很多夜精灵遗迹，然后一些化石、巨魔，技能达到450以后有时在奥丹姆会出现托维尔的挖掘地点，另外南贫瘠之地有一处矮人挖掘场。外域就只有兽人和德莱尼两种，而维库人和奈幽虫族就仅限于诺森德。

矮人的稀有文物——旅馆老板的女儿!

化石恐龙坐骑

稀有文物中，蓝色品质的最容易挖到，紫色品质的当中，各种变形之类的趣味物品比较容易挖到，60、70、80等低等级的帐号绑定紫装也比较容易，但85级的359紫装就很难挖到，似乎是1%的几率。指望专门挖某件东西是很不现实的，例如说矮人稀有文物中的史诗法杖，虽然看起来很诱人，在初期帮助会很大，但是首先挖到稀有文物的几率就是非常低的，而且你没办法专门针对某个种族来挖，随机出现的4个遗迹中大多是食人魔（巨魔）和化石的，你得挖掉这些地点才有机会出现矮人的遗迹，效率很低。比较现实的是排副本或战场或者等待公会活动开始的时间里随便挖挖，如果挖到也算是惊喜。

最容易挖到的359紫装可能就是托维尔的法系戒指了，很多人都是在托维尔的前几个项目就出现。可能这个种族本身就是技能要求最高的，450以上遗迹才开始出现，而且普通文物数量少，所以稀有文物出现几率也相对大一些。不过，由于托维尔是局限在奥丹姆，又属于卡利姆多的4个点之一，出现的几率不大，所以进度也特别慢，这也是托维尔的关键物品值钱的原因。

夜精灵稀有文物——风铃

夜精灵稀有文物——变形之骨

9.文物一览

食人妖（巨魔，Troll）

关键物品：食人妖石板（Troll Tablet）

机械侏儒效果

普通文物（14）

赞达拉巫毒人偶（Zandalari Voodoo Doll）

希尔雷克神像（Fetish of Hir'eek）

恐怖的燃棘塑像（Eerie Hakkari Idol）

蜥蜴之足符咒（Lizard Foot Charm）

镶有红宝石双眼的玉蛇（Jade Asp with Ruby Eyes）

羽状黄金耳环（Feathered Gold Earring）

朱砂宝石（Cinnabar Bijou）

阿塔莱权杖（Atal'ai Scepter）

加兹瑞拉刻像（Gahz'rilla Figurine）

颅型花盆（Skull-Shaped Planter）

碧玉钱币手镯（Bracelet of Jade and Coins）

德拉克瑞祭仪之刀（Drakkari Sacrificial Knife）

塞有金质填充物的牙齿（Tooth with Gold Filling）

精致血顶族晚餐器皿（Fine Bloodscalp Dinnerware）

稀有文物（1）

辛洛斯，诸界毁灭者（Zin'rokh, Destroyer of Worlds）

辛洛斯，诸界毁灭者（紫色）

拾取后绑定

帐号绑定

唯一

双手剑

夜精灵稀有文物——魔镜

359史诗戒指

1895 - 2842 伤害速度 3.80

(623.3 每秒伤害)

+341力量

+512耐力

需要等级 85

物品等级 359

装备：提高238点致命一击等级。(1.33% @ L85)

装备：提高216点命中等级。(1.8% @ L85)

托维尔（Tol'vir）

关键物品：托维尔象形文字（Tol'vir Hieroglyphic）

普通文物（7）

翡翠眼珠的小猫雕像（Cat Statue with Emerald Eyes）

滑石甲虫项链（Soapstone Scarab Necklace）

小片绿洲马赛克工艺（Tiny Oasis Mosaic）

纹刻弯刀柄（Engraved Scimitar Hilt）

沙漠宫殿草图（Sketch of a Desert Palace）

脏器坛（Canopic Jar）

沙之堡（Castle of Sand）

稀有文物（6）

蠕行的爪子（Crawling Claw）

阿兹亚基权杖（Scepter of Azj'Aqir）

安姆内法杖（Staff of Ammunae）

甲虫风暴坠饰（Pendant of the Scarab Storm）

年少皇帝之戒（Ring of the Boy Emperor）

西罗科弯刀（Scimitar of the Sirocco）

特殊

配方：沙之瓶（Recipe：Vial of the Sands）

这个配方首先要考古学达到525，并且拥有炼金术技能（技能高低有没有限制还不清楚），才有一定几率在托维尔的普通文物【脏器坛】当中开出来。普通文物可以多次完成，所以机会不止一次。

蠕行的爪子（紫色）

帐号绑定

宠物

使用：教你学会如何召唤这个伙伴。

阿兹亚基权杖（紫色）

拾取后绑定

唯一

坐骑

需要等级 40

需求骑术 (150)

使用：教你学会如何召唤这个坐骑。

安姆内法杖（紫色）

拾取后绑定

帐号绑定

双手 法杖

444 - 666 伤害速度 2.40

(231.2 每秒伤害)

(2470 野性攻击强度)

+341智力

副本里的日常任务

70级的史诗装备很容易挖到

+512耐力

+247精神

需要等级 85

物品等级 359

装备：提高194点致命一击等级。(1.08% @ L85)

装备：提高1955点法术能量。

甲虫风暴坠饰（紫色）

帐号绑定

其他

使用：召唤一大群平静的甲虫。(100分钟冷却)年少皇帝之戒

帐号绑定

装备单一限定

手指 杂项

+190智力

+286耐力

需要等级 85

物品等级 359

装备：提高127点加速等级。(0.99% @ L85)

装备：提高127点精通等级。(0.71% @ L85)

西罗科弯刀（紫色）

拾取后绑定

帐号绑定

单手 剑

841 - 1563 伤害速度 2.60

(462.3 每秒伤害)

+146力量

+219耐力

需要等级 85

物品等级 359

装备：提高111点致命一击等级。(0.62% @ L85)

装备：提高74点加速等级。(0.58% @ L85)

配方：沙之瓶（紫色）

拾取后绑定

链金术

需求链金术 (525)

使用：教你学会如何配制沙之瓶。

沙之瓶（紫色）

不绑定

坐骑

需要等级 80

需求骑术 (225)

使用：教你学会如何变形成一条龙，使你可以飞得非常快，并且可以让一名盟友坐在你的背上。

卖价：25

来源：链金术 (525)

材料：混入黄铁结晶的瓶子x1 时间之沙x8 真金x12 风之精炼药剂x8 泰坦之力精炼药剂x8 深岩之油x8

矮人（Dwarf）

关键物品：矮人符文石（Dwarf Rune Stone）

普通文物（27）

安威玛纹饰腰带扣环（Belt Buckle with Anvilmar Crest）

木制哨子（Wooden Whistle）

骨制游戏骰子（Bone Gaming Dice）

陶制骨灰坛（Ceramic Funeral Urn）

磨损的狩猎小刀（Worn Hunting Knife）

白镴酒杯（Pewter Drinking Cup）

火拳的宝石酒杯（Moltenfist's Jeweled Goblet）

石狮鹫兽（Stone Gryphon）

银色颈部饰环（Silver Neck Torc）

铁星的石化盾牌（Ironstar's Petrified Shield）

奇特的叩门环（Bodacious Door Knocker）

暗影牧师阿努德之焦灼法杖（Scorched Staff of Shadow Priest Anund）

荷鲁兹·灭鸦的凹陷盾牌（Dented Shield of Horuz Killcrow）

‘救赎者’图纳迪尔之纹刻剑（Notched Sword of Tunadil the Redeemer）

核锤翼盔（Winged Helm of Corehammer）

安格弗秘银项链（Mithril Chain of Angerforge）

涡纹鞋跟（Boot Heel with Scrollwork）

黄金夜壶（Golden Chamber Pot）

卡尔加·刺肋的权杖（Scepter of Charlga Razorflank）

铜须权杖（Scepter of Bronzebeard）

影炉骷髅法杖（Skull Staff of Shadowforge）

矮人婴儿袜（Dwarven Baby

化石恐龙坐骑效果

各种考古种族

Socks）

燃眼战槌（Warmaul of Burningeye）

考尔银色波刃剑（Silver Kris of Korl）

铁怒尖刺护手（Spiked Gauntlets of Anvilrage）

柔伊女皇之语（Word of Empress Zoe）

弗兰克罗恩·铸铁的烟斗（Pipe of Franclorn Forgewright）

稀有文物（4）

发条地精（Clockwork Gnome）

旅店老板的女儿（The Innkeeper's Daughter）

山脉之王的酒杯（Chalice of the Mountain Kings）

巫士族长索瑞森法杖（Staff of Sorcerer-Thane Thaurissan）

发条地精（蓝色）

拾取后绑定

其他

使用：教你学会如何召唤这个伙伴。

旅店老板的女儿（蓝色）

拾取后绑定

唯一

杂项

使用：将你传送回<家>。与不同地区的旅店老板谈话可以改变你家所在的位置。(30分钟冷却)

山脉之王的酒杯（蓝色）

拾取后绑定

其他

使用：见证一场历史性的剑舞。(10分钟冷却)

巫士族长索瑞森法杖（紫色）

帐号绑定

双手 法杖

388 - 583 伤害速度 2.10

(231.2 每秒伤害)

(2469 野性攻击强度)

+341智力

+512耐力

需要等级 85

物品等级 359

装备：提高1955点法术能量。

装备：提高228点致命一击等级。(1.27% @ L85)

装备：提高228点加速等级。(1.78% @ L85)

夜精灵（Night Elf）

关键物品：精灵贵族卷轴（Highborne Scroll）

诺森德的考古地点

奈幽虫族的遗迹也很稀有

普通文物（18）

令人羞耻的丝质睡衣（Scandalous Silk Nightgown）

精灵贵族精品盒（Highborne Pyxis）

绿龙戒指（Green Dragon Ring）

象牙嵌饰头冠（Inlaid Ivory Comb）

埃德萨拉斯钱币（Coin from Eldre'Thalas）

鹿角披风扣（Cloak Clasp with Antlers）

碎裂的旋刃（Shattered Glaive）

卡多雷双耳瓶（Kaldorei Amphora）

孔雀石银饰发夹（Hairpin of Silver and Malachite）

精致的音乐盒（Delicate Music Box）

一箱玻璃小动物（Chest of Tiny Glass Animals）

破裂的水晶瓶（Cracked Crystal Vial）

银色卷轴匣（Silver Scroll Case）

萨维斯权杖（Scepter of Xavius）

粉红小珍珠串（String of Small Pink Pearls）

阴影月牙刃（Umbra Crescent）

伊露恩坠饰项链（Necklace with Elune Pendant）

百法师项链（Carcanet of the Hundred Magi）

稀有文物（7）

精灵贵族灵魂之镜（Highborne Soul Mirror）

德鲁伊和牧师的雕像组合（Druid and Priest Statue Set）

艾萨拉女王的晨衣（Queen Azshara's Dressing Gown）

变形之骨（Bones of Transformation）

泰兰妲珍爱的娃娃（Tyrande's Favorite Doll）

卡多雷风铃（Kaldorei Wind Chimes）

幽光护符（Wisp Amulet）

精灵贵族灵魂之镜（蓝色）

拾取后绑定

其他

使用：望着镜子……（10分钟冷却）

德鲁伊和牧师的雕像组合（蓝色）

拾取后绑定

其他

使用：召唤知识喷泉。(15分钟冷却)

艾萨拉女王的晨衣（紫色）

拾取后绑定

帐号绑定

胸部 布甲

189 护甲

+41智力

+27耐力

需要等级 60

物品等级 78

装备：提高23点加速等级。(0.18% @ L85)

"根据传闻，精灵贵族的时尚感令人不敢恭维，看来果真不假。"

变形之骨（紫色）

拾取后绑定

其他

使用：持续变形20秒。(10分钟冷却)

泰兰妲珍爱的娃娃（紫色）

帐号绑定

装备单一限定

饰品 杂项

+321智力

需要等级 85

物品等级 359

装备：获得你施展法术时所消耗所有法力的20%，将它储存于人偶中以备不时之需。最多可储存4200点法力。

使用：释放储存在人偶中的所有法力，使你获得等额的法力，同时释放而出每点法力可使15码范围内的所有敌人受到1点秘法伤害。(1分钟冷却)

卡多雷风铃（蓝色）

拾取后绑定

其他

使用：将风铃举至风中以确认天气。(1分钟冷却)

幽光护符（紫色）

拾取后绑定

其他

使用：变成幽光形态，持续20秒。(10分钟冷却)

兽人（Orc）

关键物品：兽人血书（Orc Blood Text）

普通文物（9）

小铜蝎（Tiny Bronze Scorpion）

颅骨酒杯（Skull Drinking Cup）

釉面粘土砖瓦（Tile of Glazed Clay）

灰色的蜡烛残柱（Gray Candle Stub）

恶魔之鞭（Fiendish Whip）

耐克鲁斯·碎颅者的权杖（Scepter of Nekros Skullcrusher）

生锈的牛排刀（Rusted Steak Knife）

石卫士姆拉格之槌（Maul of Stone Guard Mur'og）

凶猛狼型刻像（Fierce Wolf Figurine）

稀有文物（1）

萨满始祖的头饰（Headdress of the First Shaman）

萨满始祖的头饰（紫色）

帐号绑定

头部 锁甲

526 护甲

+21耐力

+39敏捷

红色插槽

蓝色插槽

黄色插槽

插槽加成：+6耐力

需要等级 70

物品等级 105

装备：提高22点致命一击等级。(0.12% @ L85)

装备：提高22点命中等级。(0.18% @ L85)

使用：使你可以看到很远的地方。(1分钟冷却)

化石（Fossil）

关键物品：无

普通文物（12）

保存完整的蕨类（Beautiful Preserved Fern）

黑色三叶虫（Black Trilobite）

弯曲的菊石壳（Twisted Ammonite Shell）

封有昆虫的琥珀（Insect in Amber）

怪异丝绒虫（Strange Velvet Worm）

魔暴龙牙齿（Devilsaur Tooth）

古老鲨鱼下颚（Ancient Shark Jaws）

凶恶古鱼（Vicious Ancient Fish）

羽毛迅猛龙臂（Feathered Raptor Arm）

石化木裂片（Shard of Petrified

Wood）

海怪触手化石（Imprint of a Kraken Tentacle）

元龙骷髅（Proto-Drake Skeleton）

稀有文物（2）

化石小迅猛龙（Fossilized Hatchling）

化石迅猛龙（Fossilized Raptor）

化石小迅猛龙（蓝色）

拾取后绑定

宠物

使用：教你学会如何召唤这个伙伴。

化石迅猛龙（紫色）

拾取后绑定

坐骑

需要等级 40

需求骑术 (150)

使用：教你学会如何召唤这个坐骑。

奈幽虫族（Nerubian）

关键物品：奈幽方尖碑（Nerubian Obelisk）

普通文物（7）

感染的红宝石戒指（Infested Ruby Ring）

奈札儿阿兹瑞特权杖（Scepter of Nezar'Azret）

辅臣的潦草纸条（Vizier's Scrawled Streamer）

蜘蛛日晷（Spidery Sundial）

六爪飞檐（Six-Clawed Cornice）

恐怖的心脏盒（Gruesome Heart Box）

一大瓶蛰猛巨虫血液（Ewer of Jormungar Blood）

稀有文物（2）

上古之神的祝福（Blessing of the Old God）

尤格萨伦的解谜箱（Puzzle Box of Yogg-Saron）

上古之神的祝福（紫色）

拾取后绑定

其他

使用：受到上古之神的祝福，持续20秒。(10分钟冷却)

尤格萨伦的解谜箱（紫色）

拾取后绑定

其他

使用：试着要打开解谜箱，不过失败了。(1分钟冷却)

"要解开真的是相当相当困难。"

德莱尼（Draenei）

关键物品：德莱尼秘典（Draenei Tome）

普通文物（8）

奇怪的银色纸镇（Strange Silver Paperweight）

金铃铛足环（Anklet with Golden Bells）

纳斯雷兹姆权杖（Scepter of the Nathrezim）

精致水晶烛台（Fine Crystal Candelabra）

庄严的肖像（Dignified Portrait）

镀造过的伊莱克刺棒（Plated Elekk Goad）

巴洛克剑鞘（Baroque Sword Scabbard）

雕刻的奇木竖琴（Carved Harp of Exotic Wood）

稀有文物（2）

阿古斯最后的圣物（The Last Relic of Argus）

那鲁的降临（Arrival of the Naaru）

阿古斯最后的圣物（蓝色）

拾取后绑定

其他

使用：将你传送到你想去的地方……只要你别太挑剔都行。(12小时冷却)

"这是当初德莱尼从飞离阿古斯时，少数能带走的文物之一。"

那鲁的降临（蓝色）

拾取后绑定

其他

使用：见证那鲁降临的一段记录。（3分钟冷却）

维酷（Vrykul ）

关键物品：维酷族符文杖（Vrykul Rune Stick）

普通文物（5）

撒克逊砍刀（Scramseax）

带刺项链（Thorned Necklace）

燧石生火杖（Flint Striker）

复杂的宝箱钥匙（Intricate Treasure Chest Key）

尖牙披风饰针（Fanged Cloak Pin）

稀有文物（1）

尼弗瓦钩斧（Nifflevar Bearded Axe）

尼弗瓦钩斧（紫色）

帐号绑定

单手 斧

312 - 580 伤害速度 2.60

(171.5 每秒伤害)

+36敏捷

+87耐力

需要等级 80

物品等级 226

装备：提高37点致命一击等级。(0.21% @ L85)

装备：提高24点命中等级。(0.2% @ L85)

注一：最初不管技能多少，每次固定都是挖到3个碎片，后来在紧急修正后修改成了3–6个碎片，这样速度提高了很多。

1.一般成就

名称	成就达成说明及奖励	点数
公会等级5	公会等级达到5级。 奖励：公会银行兑换券（第7个栏位） 公会经验值每天有624.6万的上限，不管公会大小升级速度都差不多。达成后只是解开第7个栏位，仍需要会长用1万金购买。	10
公会等级10	公会等级达到10级。 奖励：传承披风 解开的是三种不同的1~85级传家宝披风，售价1200金。	10
公会等级15	公会等级达到15级。 奖励：和谐裹布 达成后会员可以购买有传送暴风城/奥格瑞玛功能的披风，4小时冷却，售价300金。	10
公会等级20	公会等级达到20级。 奖励：传承头盔 解开的是6种不同的1~85级传家宝头盔，售价1500金。	10
公会等级25	公会等级达到25级。 奖励：黄金狮王缰绳（联盟）/柯尔克隆歼灭者缰绳（部落） 解开的是账号绑定的地面坐骑，售价1500金。	10
人人都需要个标志	制造并购买一个公会徽章。	10
积少成多	花费5万枚金币在公会会员的修理费上。 打开会员修理功能，开荒阶段不用多久就会达成。	10
积少成多	花费10万枚金币在公会会员的修理费上。	10
分红	从怪物身上拾取10万枚金币。 奖励：公会信使 所有公会成员从怪物身上拾取的金币都会累计。奖励的是宠物，售价500金，有存取公会商人的功能，4小时冷却。	10
捡钱防老	从怪物身上拾取20万枚金币。	10
该开个储蓄账户了	从怪物身上拾取20万枚金币。 目前版本两个成就要求一样，可能是文字错误或Bug。	10
更多储藏	购买第7个公会银行栏位。	10
公会宝库	购买第8个公会银行栏位。	10
小动物击杀小队	击杀5万只小动物。 奖励：犰狳宝宝 解锁的是宠物，售价300金。	10
生物终结者	击杀10万只小动物。	10
这还真是个成就啊	获得5000点公会成就点数。	10
职业狂	拥有所有职业的85级玩家。 奖励：协力罩氅 只有公会声望达到尊敬的玩家才会计算。奖励的是有传送暴风城/奥格瑞玛功能的披风，8小时冷却，售价150金。	10
优异表现	拥有所有种族职业搭配的85级玩家。 奖励：公会银行兑换券（第8栏位） 只有公会声望达到尊敬的玩家才会计算，下同。解开后需要会长用2万金购买。	10
兽人职业狂（部落）	拥有85级的兽人猎人、盗贼、萨满、术士、战士、死亡骑士和法师。	10
牛头人职业狂（部落）	拥有85级的牛头人德鲁伊、猎人、萨满、战士、死亡骑士、圣骑士和牧师。	10
食人妖职业狂（部落）	拥有85级的食人妖（巨魔）猎人、法师、牧师、盗贼、萨满、战士、死亡骑士、德鲁伊和术士。	10

血精灵职业狂（部落）	拥有85级的血精灵猎人、法师、牧师、盗贼、术士、圣骑士、死亡骑士和战士。	10
不死族职业狂（部落）	拥有85级的不死族（亡灵）法师、牧师、盗贼、术士、死亡骑士、战士和猎人。	10
哥布林职业狂（部落）	拥有85级的哥布林（地精）法师、牧师、盗贼、术士、死亡骑士、战士、萨满和猎人。	10
人类职业狂（联盟）	拥有85级的人类法师、圣骑士、牧师、盗贼、战士、术士、死亡骑士和猎人。	10
夜精灵职业狂（联盟）	拥有85级的夜精灵德鲁伊、猎人、牧师、盗贼、战士、死亡骑士和法师。	10
地精职业狂（联盟）	拥有85级的地精（侏儒）法师、盗贼、术士、战士、死亡骑士和牧师。	10
矮人职业狂（联盟）	拥有85级的矮人猎人、圣骑士、牧师、盗贼、战士、死亡骑士、萨满、法师和术士。	10
德莱尼职业狂（联盟）	拥有85级的德莱尼猎人、法师、圣骑士、牧师、萨满、战士和死亡骑士。	10
狼人职业狂（联盟）	拥有85级的狼人死亡骑士、德鲁伊、猎人、法师、盗贼、术士和战士。	10

2.任务成就

名称	成就达成说明及奖励	点数
累计日程点数	完成25000个任务。	10
这可是很多的任务文字耶	完成50000个任务。	10
交了真多任务啊!	完成100000个任务。	10
例行公事	完成15000个每日任务。 奖励：协调战旗 协调战旗售价300金，拾取绑定。使用可使45码内所有公会成员获得的经验值和荣誉点数提高6%，持续2分钟，15分钟冷却时间。	10
每日优良驾驶	完成30000个每日任务。	10
每日修行	完成75000个每日任务。	10

3.玩家对玩家（PvP）

名称	成就达成说明及奖励	点数
杀人小队	达成10万次荣誉击杀。	10
虐杀公会	达成25万次荣誉击杀。	10
战栗武器	达成100万次荣誉击杀。	10
主城攻击好手	在任何对立阵营主城中击杀2500个玩家。	10
兽人杀手（联盟）	分别对下列的85级兽人造成一次荣誉击杀： 死亡骑士 猎人 法师 盗贼 萨满 术士 战士	10
牛头人杀手（联盟）	分别对下列的85级牛头人造成一次荣誉击杀： 死亡骑士 猎人 德鲁伊 圣骑士 牧师 萨满 战士	10
不死族杀手（联盟）	分别对下列的85级不死族（亡灵）造成一次荣誉击杀： 死亡骑士 猎人 法师 盗贼 牧师 术士 战士	10
食人妖杀手（联盟）	分别对下列的85级食人妖（巨魔）造成一次荣誉击杀： 死亡骑士 猎人 法师 盗贼 牧师 德鲁伊 战士 术士 萨满	10
血精灵杀手（联盟）	分别对下列的85级血精灵造成一次荣誉击杀： 死亡骑士 猎人 法师 盗贼 牧师 圣骑士 战士 术士	10
哥布林杀手（联盟）	分别对下列的85级哥布林（地精）造成一次荣誉击杀： 死亡骑士 猎人 法师 盗贼 牧师 萨满 战士 术士	10
部落杀手（联盟）	完成以上所有的杀手成就。 奖励：公会页面 这个成就一个人就可以很快完成。公会页面也是宠物，售价300金，同样是提供存取公会商人的功能，8小时冷却。	10
人类杀手（部落）	分别对下列的85级人类造成一次荣誉击杀： 死亡骑士 猎人 法师 盗贼 圣骑士 术士 战士 牧师	10
夜精灵杀手（部落）	分别对下列的85级夜精灵造成一次荣誉击杀： 死亡骑士 猎人 法师 盗贼 德鲁伊 战士 牧师	10
矮人杀手（部落）	分别对下列的85级矮人造成一次荣誉击杀： 死亡骑士 猎人 法师 盗贼 萨满 战士 牧师 术士 圣骑士	10
地精杀手（部落）	分别对下列的85级地精（侏儒）造成一次荣誉击杀： 死亡骑士 法师 盗贼 牧师 战士 术士	10
德莱尼杀手（部落）	分别对下列的85级德莱尼造成一次荣誉击杀： 死亡骑士 法师 圣骑士 牧师 战士 猎人 萨满	10
狼人杀手（部落）	分别对下列的85级狼人造成一次荣誉击杀： 死亡骑士 法师 术士 牧师 战士 猎人 盗贼 德鲁伊	10
联盟杀手（部落）	完成上面所有的杀手成就。 奖励：公会页面	10

4.玩家对玩家（PvP）——战场成就

名称	成就达成说明及奖励	点数
决胜时刻	在公会队伍中赢得一场积分战场。	10
这才叫团队合作	在公会队伍中赢得100场积分战场。	10
团结一致	在公会队伍中赢得2000场积分战场。	10
团队合作	在公会队伍中赢得5000场积分战场。	10
五灯团队	在公会团队中，在控制5个旗帜的情况下获得100场阿拉希盆地积分战场的胜利。	10
完美公会风暴	在公会团队中以1600：0赢得100场风暴之眼积分战场。	10
公会峡谷	在公会团队中以3：0赢得100场战歌峡谷积分战场。	10
双子峰完封	在公会团队中以3：0赢得100场双子峰积分战场，从未死亡并且取得至少一次最后一击。	10
吉尔尼斯公会虐杀	在公会团队中以2000：0赢得100场吉尔尼斯之战积分战场。	20
抢滩	在公会队伍里，100次在4分钟内占领远祖滩头积分战场中泰坦圣物。	20
公会指挥官（联盟）	全部10个职业都取得指挥官头衔。	10
公会元帅（联盟）	全部10个职业都取得元帅头衔。	10
公会战场元帅（联盟）	全部10个职业都取得战场元帅头衔。	10
公会大元帅（联盟）	全部10个职业都取得大元帅头衔。	15
公会勇士（部落）	全部10个职业都取得勇士头衔。	10
公会将军（部落）	全部10个职业都取得将军头衔。	10
公会督军（部落）	全部10个职业都取得督军头衔。	10
公会高阶督军（部落）	全部10个职业都取得高阶督军头衔。	15
公会战斗大师	全部10个职业都取得战斗大师头衔。	20

5.玩家对玩家（PvP）——竞技场成就

名称	成就达成说明	点数
战争的召唤	在公会队伍中赢得一场竞技场积分赛。	10
伙伴制度	在公会队伍中赢得500场竞技场积分赛。	10
与好友并肩杀敌	在公会队伍中赢得1000场竞技场积分赛。	10
娱乐大众?	以完全由公会成员所组成的队伍在竞技场赛程中获得2200点个人积分。	10
公会的挑战者们	所有10个职业都赢得挑战者的头衔。	10
公会竞争者	所有10个职业都赢得竞争者的头衔。	10
公会决斗者	所有10个职业都赢得决斗者的头衔。	10
公会斗士	所有10个职业都赢得斗士的头衔。	10

6.地城与团队成就

名称	成就达成说明及奖励	点数
艾泽拉斯公会地城大师	以公会团队完成下列的艾泽拉斯地城成就：死亡矿坑、怒焰裂谷、哀嚎洞穴、影牙城堡、黑洞深渊、暴风城监狱、诺姆瑞根、剃刀沼泽、剃刀高地、血色修道院、奥达曼、祖尔法拉克、玛拉顿、沉没的神殿、黑石深渊、黑石塔、厄运之槌之王、通灵学院、斯坦索姆	10
艾泽拉斯公会团队高手	在公会团队中完成下列的艾泽拉斯团队成就：熔火之心、黑翼之巢、安其拉神庙、安其拉废墟	20
外域地城公会英雄	在公会队伍中完成下列燃烧的远征英雄地城成就：英雄地狱火堡垒、英雄鲜血熔炉、英雄奴隶监狱（奴隶围栏）、英雄深幽泥沼（幽暗沼泽）、英雄法力墓穴、英雄逃离敦霍尔德、英雄塞斯克大厅、英雄暗影迷宫、英雄开启黑暗之门、英雄蒸汽洞窟、英雄破碎大厅、英雄麦克纳尔（能源舰）、英雄波塔尼卡（生态船）、英雄亚克崔兹（禁魔监狱）、英雄博学者殿堂（魔导师平台）	20
公会外域团队高手	在公会团队中完成下列的燃烧的远征团队成就：卡拉赞、祖阿曼、戈鲁尔之巢、玛瑟里顿的巢穴、毒蛇神殿洞穴、海加尔山之战、风暴要塞、黑暗神殿、太阳之井高地	20
北裂境地城公会英雄	在公会队伍中完成下列北裂境（诺森德）英雄地城成就：英雄俄特加德要塞、英雄奥核之心（魔枢）、英雄时光之穴：斯坦索姆、英雄阿兹欧-奈幽（艾卓-尼鲁布）、英雄安卡罕特：古王国（安卡赫特：古代王国）、英雄德拉克萨隆要塞、英雄紫罗兰堡（紫罗兰监狱）、英雄刚德拉克（古达克）、英雄石之大厅（岩石大厅）、英雄雷光大厅（闪电大厅）、英雄奥核之眼（魔环）、英雄俄特加德之巅	20

巫妖王团队高手的荣耀	在公会队伍中完成下列的北裂境（诺森德）副本成就： 怎样都不够（远远不够）—公会版、暮光地带—公会版、你可没有永恒—公会版、暗境孤军（黑暗中的独影）—公会版、哭泣吧，凡人—公会版、十字军的呼唤—公会版、冰封王座—公会版、暮光毁灭者—公会版	20
浩劫与重生地城公会英雄	在公会队伍中完成下列浩劫与重生（大地的裂变）英雄地城成就： 英雄：黑石洞穴、英雄：海潮王座、英雄：石岩之心、英雄：漩涡尖塔、英雄：格瑞姆巴托、英雄：起源大厅、英雄：托维尔的失落之城、英雄：死亡矿坑、英雄：影牙城堡、奖励：团结军旗 团结军旗售价200金，拾取绑定。使用可使45码内所有公会成员获得的经验值和荣誉点数提高4%，持续2分钟，15分钟冷却时间。	10
浩劫与重生公会团队高手的荣耀	在公会团队中完成下列浩劫与重生的团队成就： 黑翼陷窟、四风王座、暮光堡垒 奖励：黑暗凤凰缰绳 黑暗凤凰售价3000金，可能需要公会崇拜声望购买。解开这个不是很难，只是打通所有第一级团队副本的普通模式而已。	10
萨弗拉斯，炎魔拉格纳罗斯之手—公会版	萨弗拉斯，炎魔拉格纳罗斯之手的持有者。 要达到尊敬声望才会计算，下同。	10
雷霆之怒，逐风者的祝福之刃—公会版	雷霆之怒，逐风者的祝福之刃的持有者。	10
埃辛若斯战刃—公会版	埃辛若斯战刃组的持有者。	10
索瑞达尔，众星之怒—公会版	索瑞达尔，众星之怒的持有者。	10
瓦兰尼尔，远古诸王之锤—公会版	瓦兰尼尔，远古诸王之锤的持有者。	10
影之哀伤-公会版	影之哀伤的持有者。	10
我们是传奇	获得以上传说级武器的其中一件。	10
传说中的收藏品	获得以上传说级武器的其中三件。	15
终极收藏品	获得以上所有传说级武器。	25

7.地城与团队成就（艾泽拉斯）

名称	成就达成说明及奖励	点数
怒焰裂谷公会团	在公会队伍里击败饥饿者塔拉加曼。 这些成就坑爹的地方在于必须要至少4个公会成员的队伍打通副本才算，如果公会里有那种5开的成员就最方便了。	10
死亡矿坑公会团	在公会队伍里击败英雄模式下死亡矿坑的队长饼干。	10
哀嚎洞穴公会团	在公会队伍里击败吞噬者穆坦努斯。	10
影牙城堡公会团	在公会队伍里击败高佛雷领主。	10
黑澗深渊公会团	在公会队伍里击败阿库麦尔。	10
暴风城监狱公会团	在公会队伍里击败霍格。	10
剃刀沼泽公会团	在公会队伍里击败卡尔加·刺肋。	10
诺姆瑞根公会团	在公会队伍里击败机电师瑟玛普拉格。	10
剃刀高地公会团	在公会队伍里击败寒冰使者亚门纳尔。	10
血色修道院公会团	在公会队伍里，击败血色修道院中的血色十字军： 血法师萨尔诺斯、秘法师杜安、赫洛德、血色十字军指挥官莫格莱尼、高阶审判官怀特迈恩	10
奥达曼公会团	在公会队伍里击败阿扎达斯。	10
祖尔法拉克公会团	在公会队伍里击败酋长乌克兹·沙顶。	10
玛拉顿公会团	在公会队伍中击败瑟莱德丝公主。	10
沉没的神殿公会团	在公会队伍中击败伊兰尼库斯之影。	10
黑石深渊公会团	在公会队伍中击败达格兰·索瑞森大帝。	10
低阶黑石塔公会团	在公会队伍里击败维姆萨拉克主宰。	10
厄运之槌之王公会团	在公会队伍里击败厄运之槌每个区的首领： 狂野变形者奥兹恩、伊莫塔尔、戈多克大王	10
通灵学院公会团	在公会队伍里，击败通灵学院的领袖： 莱斯·霜语、黑暗院长加丁	10
斯坦索姆公会团	在公会队伍里，击败住在斯坦索姆的邪恶首脑： 巴纳扎尔、奥利尔斯·瑞文戴尔领主	10
熔火之心公会团	在公会队伍里击败拉格纳罗斯。 这些40人的团队副本，至少需要10个公会成员打败最后首领才算。	10
黑翼之巢公会团	在公会队伍里击败奈法利安。	10
安其拉神殿公会团	在公会队伍里击败克苏恩。	10
安其拉废墟公会团	在公会队伍里击败无疤者奥斯里安。 旧的10/25人副本（安其拉废墟从15人改成了10人）只需要8个公会成员就算。	10

8.地城与团队成就（燃烧的远征）

名称	成就达成说明及奖励	点数
英雄：地狱火壁垒公会团	在工会队伍里，击败英雄模式中的地狱火壁垒领袖： 纳桑、无疤者欧玛尔、信使维斯路登	10
英雄：血熔炉公会团	在公会队伍里，击败英雄模式中的破坏者凯利丹。	10
英雄：奴隶监狱公会团	在公会队伍里，击败英雄模式中的奎克米瑞。	10
英雄：深幽泥沼公会团	在公会队伍里，击败英雄模式中的黑色潜猎者。	10
英雄：法力墓地公会团	在公会队伍里，击败英雄模式中的奈萨斯王子萨法尔。	10
英雄：奥奇奈地穴公会团	在公会队伍里，击败英雄模式中的主教玛拉达尔。	10
英雄：逃离敦霍尔德公会团	在公会队伍里，击败英雄模式中的纪元狩猎者。	10
英雄：塞斯克大厅公会团	在公会队伍里，击败英雄模式中的鹰王伊奇斯。	10
英雄：暗影迷宫公会团	在公会队伍里，击败英雄模式中的莫尔墨。	10
英雄：开启黑暗之门公会团	在公会队伍里，击败英雄模式中的艾奥那斯。	10
英雄：蒸汽洞窟公会团	在公会队伍里，击败英雄模式中的督军卡利斯瑞。	10
英雄：破碎大厅公会团	在公会队伍里，击败英雄模式中的大酋长卡加斯·刃拳。	10
英雄：麦克纳尔公会团	在公会队伍里，击败英雄模式（能源舰）中的操纵者帕萨里欧。	10
英雄：波塔尼卡公会团	在公会队伍里，击败英雄模式（生态船）中的扭曲分裂者。	10
英雄：亚克崔兹公会团	在公会队伍里，击败英雄模式（禁魔监狱）中的先驱者史盖力司。	10
英雄：博学者殿堂公会团	在公会队伍里，击败英雄模式（魔导师平台）中的凯尔萨斯·逐日者。	10
卡拉赞公会团	在公会队伍里，击败卡拉赞中的莫克札王子。	10
祖阿曼公会团	在公会队伍里，击败祖阿曼中的祖尔金。	10
格鲁尔之巢公会团	在公会队伍里，击败格鲁尔之巢中的弑龙者戈鲁尔。	10
玛瑟里顿巢穴公会团	在公会队伍里，击败玛瑟里顿巢穴中的玛瑟里顿。	10
毒蛇神殿洞穴公会团	在公会队伍里，击败毒蛇神殿洞穴中的瓦许女士。	10
风暴要塞公会团	在公会队伍里，击败风暴要塞中的凯尔萨斯·逐日者。	10
海加尔山之战公会团	在公会队伍里，击败在海加尔山之战的阿克蒙德。	10
黑暗神庙公会团	在公会队伍里，击败黑暗神殿的伊利丹·怒风。	10
太阳之井高地公会团	在公会队伍里，击败太阳之井高地中的基尔加丹。	10

9.地城与团队成就（巫妖王之怒地城）

名称	成就达成说明及奖励	点数
英雄：俄特加德要塞公会团	在公会队伍里，击败英雄模式中的盗掠者因格瓦。	10
英雄：奥核之心公会团	在公会队伍里，击败英雄模式（魔枢）中的凯瑞史卓莎。	10
英雄：阿兹欧-奈幽公会团	在公会队伍里，击败英雄模式（艾卓尼鲁布）中的阿努巴拉克。	10
英雄：安卡罕特：古王国公会团	在公会队伍里，击败英雄模式中的信使沃拉齐。	10
英雄：德拉克萨隆要塞公会团	在公会队伍里，击败英雄模式中的预言者萨隆杰。	10
英雄：紫罗兰堡公会团	在公会队伍里，击败英雄模式（紫罗兰监狱）中的霞妮苟萨。	10
英雄：刚德拉克公会团	在公会队伍里，击败英雄模式（古达克）中的盖尔达拉。	10
英雄：石之大厅公会团	在公会队伍里，击败英雄模式（岩石大厅）中的首领：岁月议庭。	10
英雄：雷光大厅公会团	在公会队伍里，击败英雄模式（闪电大厅）中的洛肯。	10
英雄：奥核之眼公会团	在公会队伍里，击败英雄模式（魔环）中的地脉守护者伊瑞苟斯。	10
英雄：俄特加德之巅公会团	在公会队伍里，击败英雄模式中的依米伦王。	10
英雄：勇士试炼公会团	在公会队伍里，击败英雄模式中的黑骑士。	10
英雄：斯坦索姆的抉择	在公会队伍里，击败英雄模式中的时光之穴：斯坦索姆的玛尔加尼斯。	10
英雄：众魂熔炉公会团	在公会队伍里，击败英雄模式中的众魂吞噬者。	10
英雄：萨伦之渊公会团	在公会队伍里，击败英雄模式中的天谴领主提朗纽斯。	10
英雄：倒影大厅公会团	在公会队伍里，以英雄模式在与巫妖王的遭遇战中幸存。	10

10.地城与团队成就（巫妖王之怒团队）

名称	成就达成说明及奖励	点数
怎样都不够－公会版	在公会队伍里，于纳克萨玛斯克尔苏加德的殿堂内击杀至少18只憎恶体的情况下击败他。	10
暮光地带－公会版	在公会队伍里，在最少还有3只暮光飞龙存活的情况下，击败黑曜守护者凯尔萨里安。	10

你可没有永恒－公会版	在公会队伍里，在三分钟之内击败玛里苟斯。 可能是文字错误，实际上超过3分钟，甚至有人达到5分钟也能取得。	10
闇境孤军－公会版	在公会队伍里，在没有守护者协助的情况下击败尤格萨隆。	10
哭泣吧，凡人－公会版	在公会队伍里，击败观察者奥尔加隆。	10
十字军的呼唤－公会版	在公会队伍里击败在十字军试炼英雄模式中的阿努巴拉克。	10
暮光毁灭者－公会版	在公会队伍里，击败晶红圣所英雄模式中的海莱恩。	10
冰封王座－公会版	在公会队伍里，击败冰冠城寨英雄模式中的巫妖王。	10

11.地城与团队成就（浩劫与重生地城）

名称	成就达成说明及奖励	点数
英雄：黑石洞穴公会团	在公会队伍里，击败英雄模式中的卓越者统领奥希迪厄斯。	10
英雄：海潮王座公会团	在公会队伍里，击败英雄模式中海潮王座的欧苏玛特。	10
英雄：石岩之心公会团	在公会队伍里，击败英雄模式中石岩之心的高阶祭司艾吉儿。	10
英雄：漩涡尖塔公会团	在公会队伍里，击败英雄模式中漩涡尖塔的首相伊尔丹。	10
英雄：格瑞姆巴托公会团	在公会队伍里，击败英雄模式中格瑞姆巴托的伊鲁达克斯。	10
英雄：起源大厅公会团	在公会队伍里，击败英雄模式中起源大厅的拉吉。	10
英雄：托维尔的失落之城公会团	在公会队伍里，击败托维尔的失落之城英雄模式中的南风领主希亚梅特。	10
英雄：死亡矿坑公会团	在公会队伍里，击败英雄模式中死亡矿坑的凡妮莎·范克里夫。	10
英雄：影牙城堡公会团	在公会队伍里，击败英雄模式中影牙城堡的高佛雷领主。	10

12.地城与团队成就（浩劫与重生团队）

名称	成就达成说明	点数
黑翼陷窟公会团	以公会团队击败黑翼陷窟中的首领： 熔喉、黑铁魔像会、玛洛里亚克、亚特拉米德、奇玛隆、奈法利安	10
四风王座公会团	以公会团队击败四风王座中的首领： 风之议会、奥拉基尔	10
暮光堡垒公会团	以公会团队击败暮光堡垒中的首领： 哈福斯·破龙者、暮光卓越者议会、瓦里欧娜和瑟拉里恩、丘加利	10
巴拉丁堡公会团	在公会队伍里击败在巴拉丁堡的阿加罗斯。	10
英雄：丘加利公会团	在公会队伍里，击败英雄模式中暮光堡垒的丘加利。	10
英雄：奥拉基尔公会团	在公会队伍里，击败英雄模式中四风王座的奥拉基尔。	10
英雄：奈法利安公会团	在公会队伍里，击败英雄模式中黑翼陷窟的奈法利安。	10
英雄：赛丝特拉公会团	在公会队伍里，击败英雄模式暮光堡垒的赛丝特拉。	10

13.专业技能成就

名称	成就达成说明	点数
团队力量大	所有专业技能及次要技能都达到525点。 奖励：合作旌旗 声望达到尊敬并拥有525技能的成员才会计算。合作旌旗售价150金，拾取绑定。使用可使45码内所有公会成员获得的经验值和荣誉点数提高2%，持续2分钟，15分钟冷却时间。	10
剥皮维生	给250000具尸体剥皮。	10
混调大师	制造10000个大灾变的合剂。 奖励：战斗大锅（配方） 解开的是拾取后绑定的炼金配方，售价150金。制造的战斗大锅拾取后绑定，团队成员可以点击来获得各自职业和天赋对应的合剂效果，大锅持续5分钟，可以被队员使用7次（在公会等级20级的时候有公会奖励来提高次数50%）。	10
最好还是透过化学来升级	制造25000个大灾变的合剂。 奖励：加大的战斗大锅（配方） 解开的是拾取后绑定的炼金配方。制造的战斗大锅拾取后绑定，团队成员可以点击来获得各自职业和天赋对应的合剂效果，大锅持续5分钟，可以被队员使用17次（在公会等级20级的时候有公会奖励来提高次数50%）。	10

笔利于剑	制造25000个雕文。	10
尘，尘，又是尘!	分解100000个物品。	10
晚餐宴会	摆出5000份大餐。	10
将烤箱的设定转到“灾变”	烹饪5000个大灾变食物。 奖励：炙烤龙肉盛宴（食谱） 解开的是拾取后绑定的烹饪食谱，售价150金。制造的炙烤龙肉盛宴拾取后绑定，摆出来让团队成员食用后可提高耐力60点和另一种有用的属性60点，持续1小时。	10
是时候开家餐厅了	烹饪100000个大灾变食物。	10
扎绑成堆	采集100000个草药。	10
超强矿工	采挖100000个矿石和石头。	10
写下历史	完成500个考古学研究项目。	10
宝石切割卓越者	切割25000个品质精良以上的宝石。	10
工匠大师	制造1500个物品等级至少359以上的史诗物品。 奖励：协调披风 解开的披风提供传送暴风城/奥格瑞玛的功能，2小时冷却时间。	10
这得要不少鱼饵	从鱼群钓上10000条鱼。 奖励：海鲜珍肴盛宴（食谱） 解开的是拾取后绑定的烹饪食谱，售价150金。制造的海鲜珍肴盛宴拾取后绑定，摆出来让团队成员食用后可提高耐力90点和另一种有用的属性90点，持续1小时。	10
我们需要一艘更大的船	从鱼群钓上50000条鱼。	10
手到鱼来	从鱼群钓上100000条鱼。	10

14.声望成就

名称	成就达成说明及奖励	点数
外交手段	15项声望提升至崇拜。 要求的声望是所有会员不同的声望加起来，比如说，有人是占星者崇拜，+1，有人是奥尔多崇拜，再+1，不过只计算公会声望达到崇敬的成员。	10
大使	25项声望提升至崇拜。	10
联合国	55项声望提升至崇拜。 奖励：黑暗凤凰宝宝	10
地城外交官	取得下列的地城声望崇拜： 瑟拉赞恩、兰姆卡韩、蛮锤氏族、陶土议会（大地之环）、海加尔守护者、龙眠协调者（龙眠联军）、暗刃骑士团（黑锋骑士团）、银白十字军（银色北伐军）、祈伦托（肯瑞托）、阴郁城（贫民窟）、萨塔（沙塔尔）、塞纳里奥远征队、荣誉堡/索尔玛、时光守望者、破碎之日进攻部队、银色黎明、瑟银兄弟会	10
副本代表	取得下列副本的声望崇拜： 海达希尔水元素、诺兹多姆的子嗣、紫罗兰之眼、流沙之鳞、灰舌死亡誓言者、灰烬裁决军	10
经典战争（联盟）	取得下列经典战场的声望崇拜： 阿拉索联军、银翼哨兵、雷矛卫队	10
经典战争（部落）	取得下列经典战场的声望崇拜： 污染者、战歌先遣骑、霜狼氏族	10

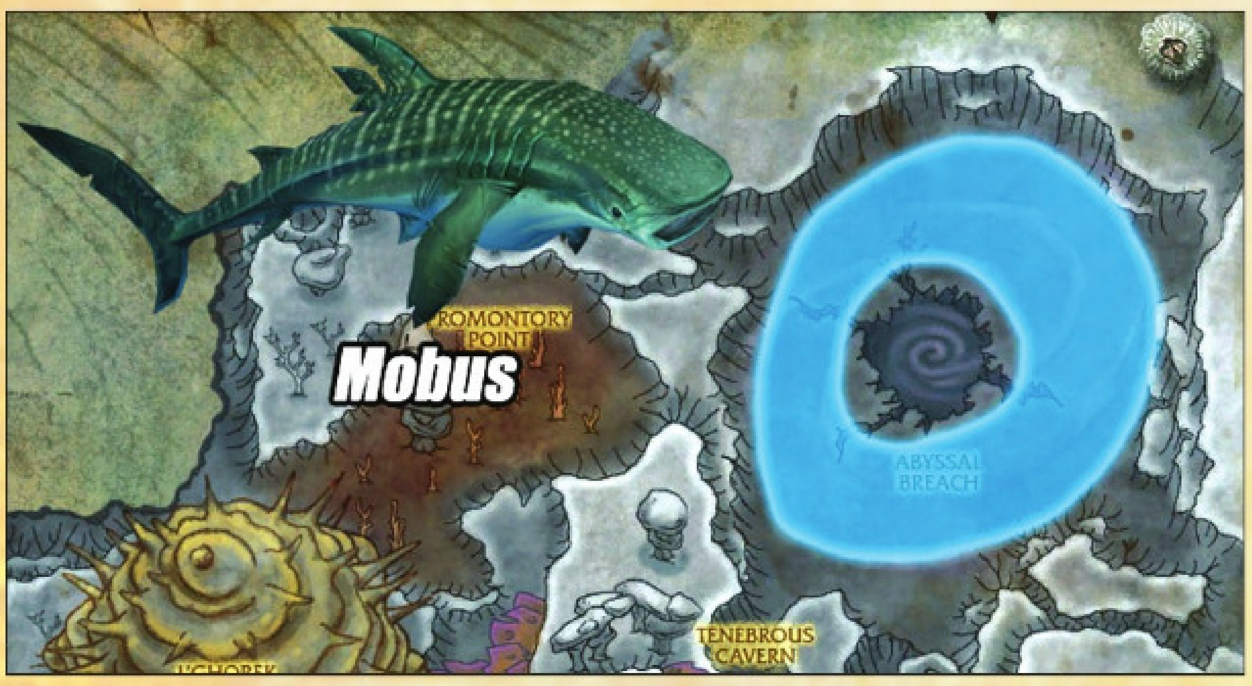
15.公会伟业（光辉事迹）

名称	成就达成说明	点数
伺服器首位！25级公会等级	服务器上第一个达到25级的公会。 由于公会经验值每天都有上限，大小公会进度基本都一致，这个成就关键是24级最后阶段那天凌晨3点重置后的提升速度。	-
伺服器首位团队合作	服务器上第一个在所有专业技能和次要技能都达到525点的公会。 这个成就同样只计算公会声望达到尊敬并且技能达到525的成员。	-
伺服器首位！奥拉基尔	服务器上首位在公会队伍中击败四风王座英雄模式奥拉基尔的公会。 这些服务器第一的公会成就都只有成就而已，没有任何奖励。	-
伺服器首位！奈法利安	服务器上首位在公会队伍中击败黑翼陷窟英雄模式奈法利安的公会。	-
伺服器首位！赛丝特拉	服务器上首位在公会队伍中击败暮光堡垒英雄模式赛丝特拉的公会。 赛丝特拉是大灾变第一级团队副本中的奥尔加隆，取得这个成就的公会才算实力超群。	-

综述：浩劫与重生中并没有增加新的稀有怪物成就，让稀有怪物回到意外惊喜的作用，而不是成为成就党蹲守猎杀的目标。而且新的稀有怪物有各种不同的类型：一种是户外5人Boss，相当于英雄5人副本水平，掉落346蓝装；一种是有特殊掉落的稀有怪物，包括坐骑、宠物和趣味物品等；一种是普通稀有怪物，掉落特定的装备绑定蓝装，物品等级各有不同；还有一种是专门设计的猎人宝宝，不掉任何装备，建议大家在《浩劫与重生》中碰到这一类怪物要么放过，要么控制住送给猎人朋友，或设法卖给猎人，不要随便杀掉。

瓦许伊尔（Vashj'ir）

1.莫比斯（Mobus）



等级：Boss

类型：动物

血量：3006万

解说：稀有户外5人Boss，相当于浩劫与重生5人英雄副本首领的难度。样子是一只大白鲸。掉落的是346物品等级蓝色长柄武器“莫比斯邪恶战戟”。刷新地点是在深渊止境，通往水元素位面的大漩涡周围。这个区域只有玩家做瓦许伊尔最后一步任务的时候会前往。

2.鬼蟹（Ghostcrawler）

等级：85

类型：动物（可驯服）

血量：？

解说：暴雪首席系统设计师、著名的螃蟹化身CTM的稀有怪，可以驯服的灵魂兽，还拥有招牌技能Nerfbat。刷新

的区域没什么怪物，也不是任务区域，会出现在这里的只会有猎人们、泄恨的和围观的。不过想要这只宠物的猎人可以放心，大名鼎鼎的鬼蟹不会被人随便欺负的，

公会有找到的朋友说它的血量超多，不是走运的路人可以随意杀死的。

3.女神（Lady LaLa）

等级：81

类型：人类生物

血量：74374

解说：稀有纳迦，有“Siren of the Deeps（深渊女妖）”头衔。刷新在凯波萨尔森林。会唱歌（使用海妖之歌技能），玩家会中“海中罗曼史（Briny Romance）”效果。掉落装备绑定的物品等级292蓝色饰品“女神菈菈的歌唱壳”。

4.波赛达斯（Poseidus）

等级：81

类型：动物

血量：55780

解说：稀有海马。测试中曾经会掉落装备后绑定的海马坐骑“波赛达斯缰绳”，但实际上教的坐骑是跟瓦许伊尔任务取得的海马是一个东西，已经做过任务就会提示已经学会。测试后期版本已经不掉坐骑，只掉115G左右，正式版本也是如此。

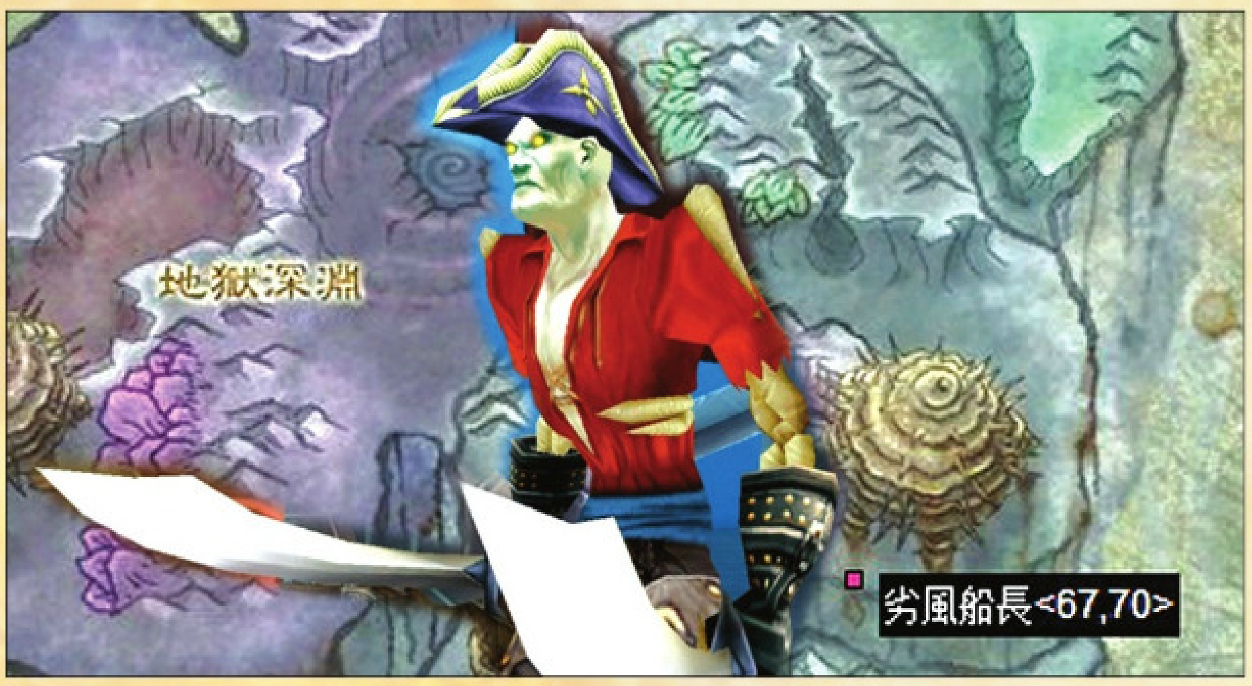
5.劣风船长（Captain Foulwind）

等级：81

类型：人类生物

血量：55780

解说：刷新在瓦许伊尔海面部落船只甲板上，没有打开PvP标记，联盟玩家可以攻击。他不掉落任何物品，只有不少3个金币。



6.佛罗伦萨船长（Captain Florence）

等级：81

类型：人类生物

血量：55780

解说：刷新在瓦许伊尔海面联盟船只甲板上，没有打开PvP标记，部落玩家可以攻击。同样不掉落什么物品，只有少得可怜的一点点钱。

7.伯吉·黑心（Burgy Blackheart）

等级：81

类型：？

血量：55789

解说：刷新在图示位置海底的一艘沉船处，一个侏儒亡灵海盗，有“黛安之梦的恐怖船长”头衔。他掉落一顶拾取后绑定的帽子“伯吉·黑心的帅气帽子”，使用效果是变身成他的样子。

8.肖克·萨菈克（Shok'sharak）

等级：82

类型：？

血量：67018

解说：刷新在地狱深渊，掉落装备后绑定的物品：等级346的板甲DPS靴子“肖克·萨菈克的耳语足靴”。

海加尔（Mount Hyjal）

1.惧龟（Terrorpene）

等级：81

类型：动物（可驯服）

血量：？

解说：唯一可以被驯服的熔岩海龟，独特的外观必定会吸引很多猎人蹲守。出现在海加尔山南部、萨菲隆要塞周边的岩浆区域。注意，浩劫与重生中这只海龟和新的灵魂兽等几只外形独特的动物都是作为猎人的宝宝设计的，不掉落什么东西，只有一个灰色物品“忠诚结晶之泪”，描述是：“想要成为一名忠诚伙伴的渴望，凝结成一颗珍贵的水晶。”不过，这个灰色物品本身售价25G>_<。我建议碰到这些稀有怪物的朋友，或者放过它们，或者通知猎人朋友，或者设法扛住/控制住，卖给需要的猎人，所得也会多于25G。而如果是一点钱也不愿花的猎人，那他就不是真的那么想要，性质跟那些要花DKP花钱就一毛不拔自由Roll就什么都要的人一样。

2.加尔（Garr）

等级：Boss

类型：元素

血量：2580万

解说：迦顿男爵作为任务怪物出现在海加尔山，加尔则作为稀有户外5人Boss出现，同样带着8个小石头人，每个80万的血。刷新地点是在萨弗隆要塞西边，一般不会有人经过的空地。它掉落装备绑定的物品等级346板甲DPS腰带“加尔的回忆束腰”。

3.焰翼（Blazewing）

等级：81

类型：元素

血量：92968

解说：跟风暴要塞的凤凰长得一样，不过别梦想会掉坐骑，掉落也算不错，物品等级346的装备绑定治疗皮护腿“焰翼的狂烈褶裙”。刷新在任务必经之地烈焰平原。目前版本据说出于不明原因很远就能/target到，甚至在奥格瑞玛插件都会报警。

4.流亡者萨尔图克（Thartuk the Exile）

等级：81

类型：人类生物

血量：74374

解说：刷新在海加尔山世界之树附近道路上，掉落物品等级325的装备绑定蓝色DPS皮手套“萨尔图克的无双护手”。

地深之源（Deepholm）

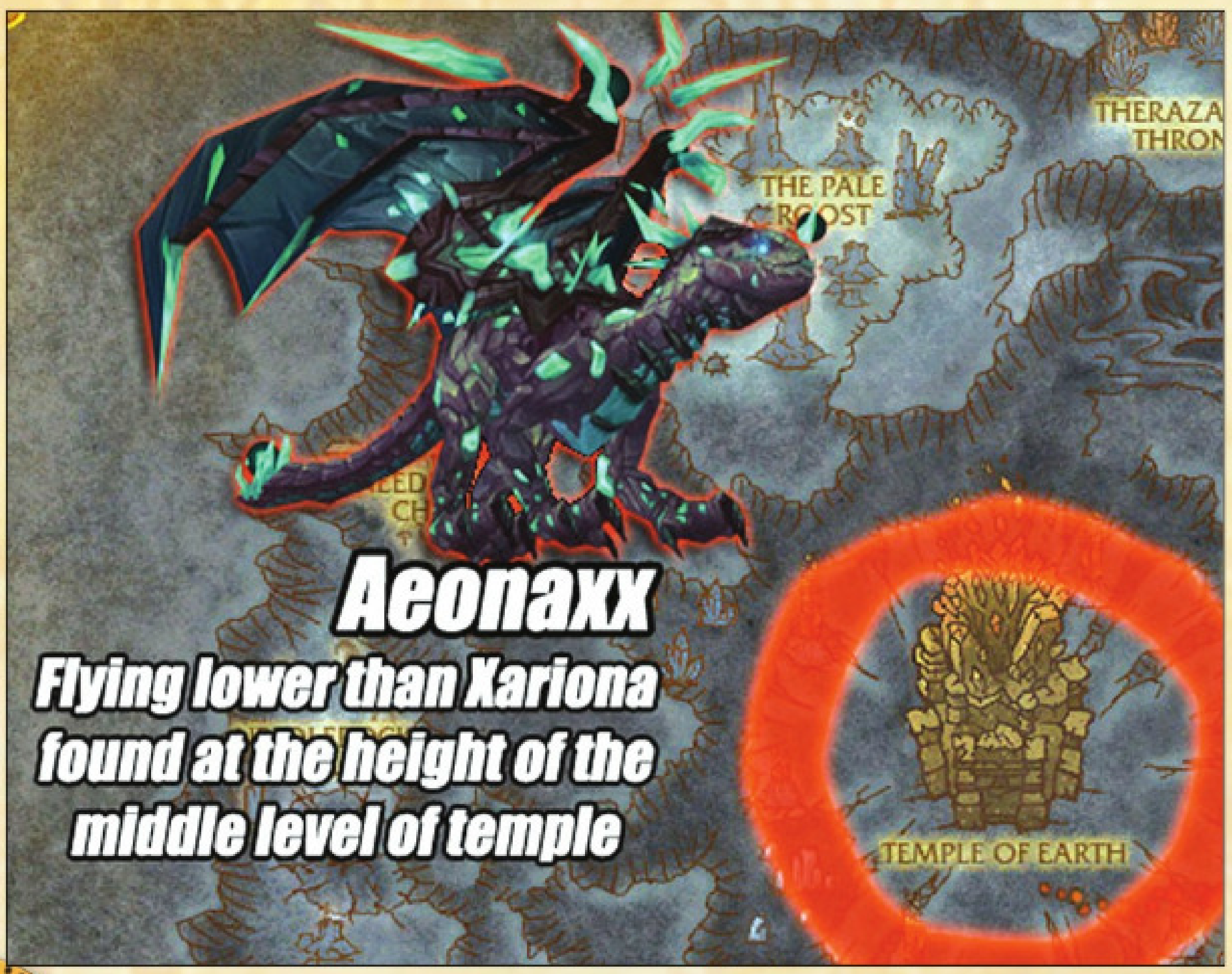
1.艾欧纳克斯（Aeonaxx）

等级：85

类型：无

血量：774000

解说：浩劫与重生版本时光龙。开始是友好的状态，飞近后可以像攻城载具一样骑上去，很快它会变成红名，开始围绕地深之源周围高速飞行。你必须在它背上攻击它。它每隔一会儿会召唤一只小龙飞在旁边发射火球，目前版本近战似乎无法攻击。如果顺利杀死它，它会掉落下去，同时你会获得一个缓降效果。它会100%掉落坐骑“磷光石龙缰绳”。注意如果你无法攻击小龙而被杀死，它就会消失，同样要过很久才会重新刷新，所以没把握的角色还是不要浪费机会了。



2.翡翠牙（Jadefang）

等级：85

类型：动物

血量：116000

解说：刷新在瑟拉赞恩王座东南的虫洞里，平时这个通道是上不去的，必须要有一个随机日常任务所提供的炸水晶的炸弹才能把自己炸上去。这只怪物虽然可以被驯服，但不是专为猎人设计的，不掉“眼泪”就是一个证明，而且它100%掉落一只拾取后绑定的小宠物“小岩蛛”。

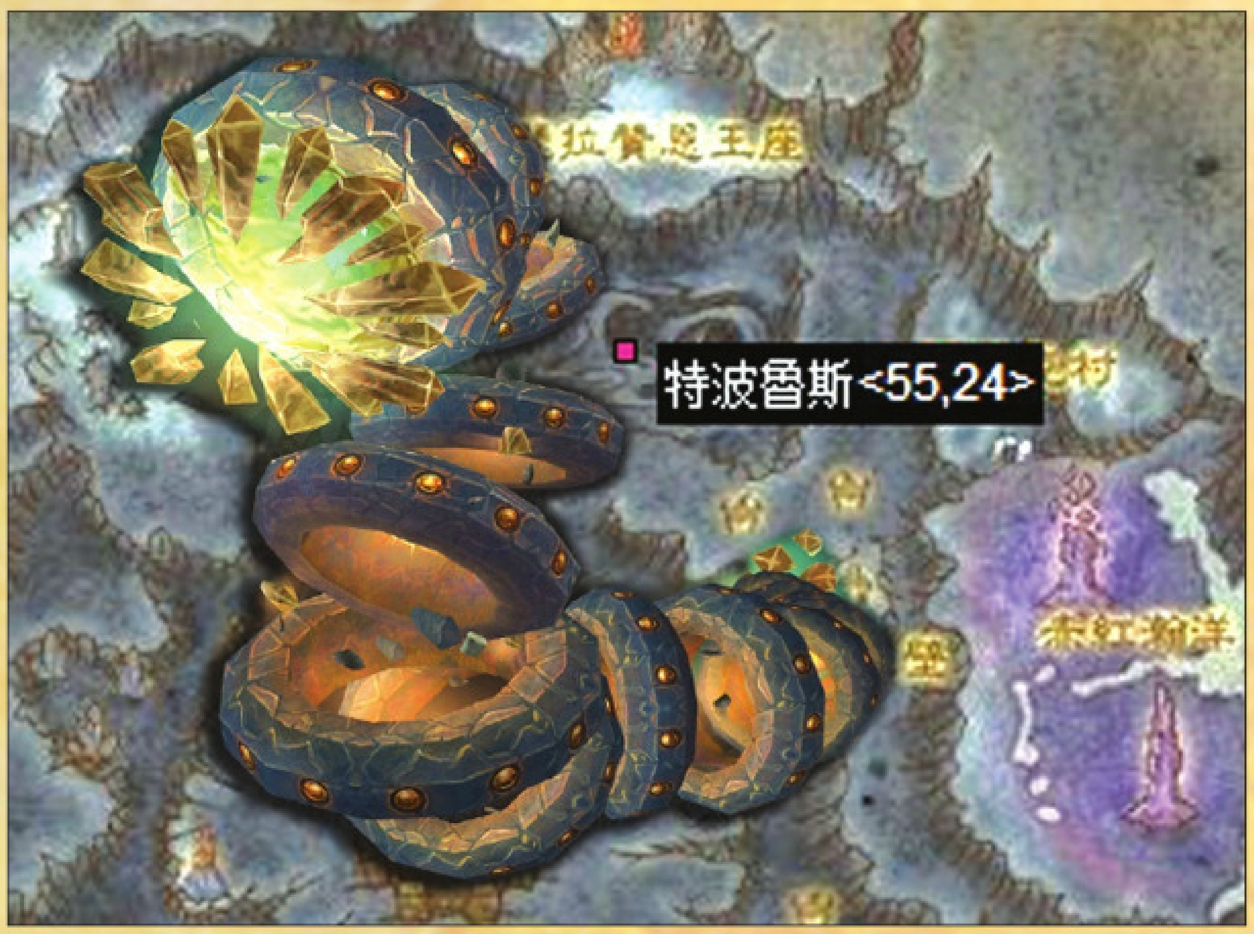
3.特波鲁斯（Terborus）

等级：83

类型：动物

血量：80522

解说：稀有大齿轮虫子。刷新在瑟拉赞恩王座东南的虫洞外，估计是唯一的刷新地点，其它地方没有齿轮虫，洞里面的话个头又太大了。它掉落物品等级346、装备绑定的蓝色DPS板甲护腕“特波鲁斯的旋转臂环”。



4.戈尔加罗克（Golgarok）

等级：83

类型：元素

血量：134000

解说：稀有巨人，刷新在大地神殿正南方的区域，掉落物品等级333的装备绑定蓝色DPS布鞋子“戈尔加罗克的软化足靴”。

5.克萨瑞欧纳（Xariona）

等级：Boss

类型：龙类

血量：3000万

解说：在地深之源极高的空中围绕大地神殿周围巡逻的5人Boss级稀有怪物，掉落物品等级346的装备绑定蓝色DPS锁甲手套“克萨瑞欧纳的鬼灵之爪”。

奥丹姆（Uldum）

1.麦碟司（Madexx）

等级：84

类型：动物（可驯服）

血量：96744

解说：稀有巨蝎，与部落的公会坐骑相同模型。随机刷新不同颜色的版本，名字相同，ID不同，驯服的话召唤出来时不会改变颜色（估计驯服什么颜色的就永远是什么颜色的）。

2.末日犰狳（Armagedillo）

等级：84

类型：动物

血量：128000

解说：刷新在奥丹姆西部沙漠。不能被驯服。掉落物品等级312的装备绑定蓝色力量双手锤“末日犰狳的尾巴”。

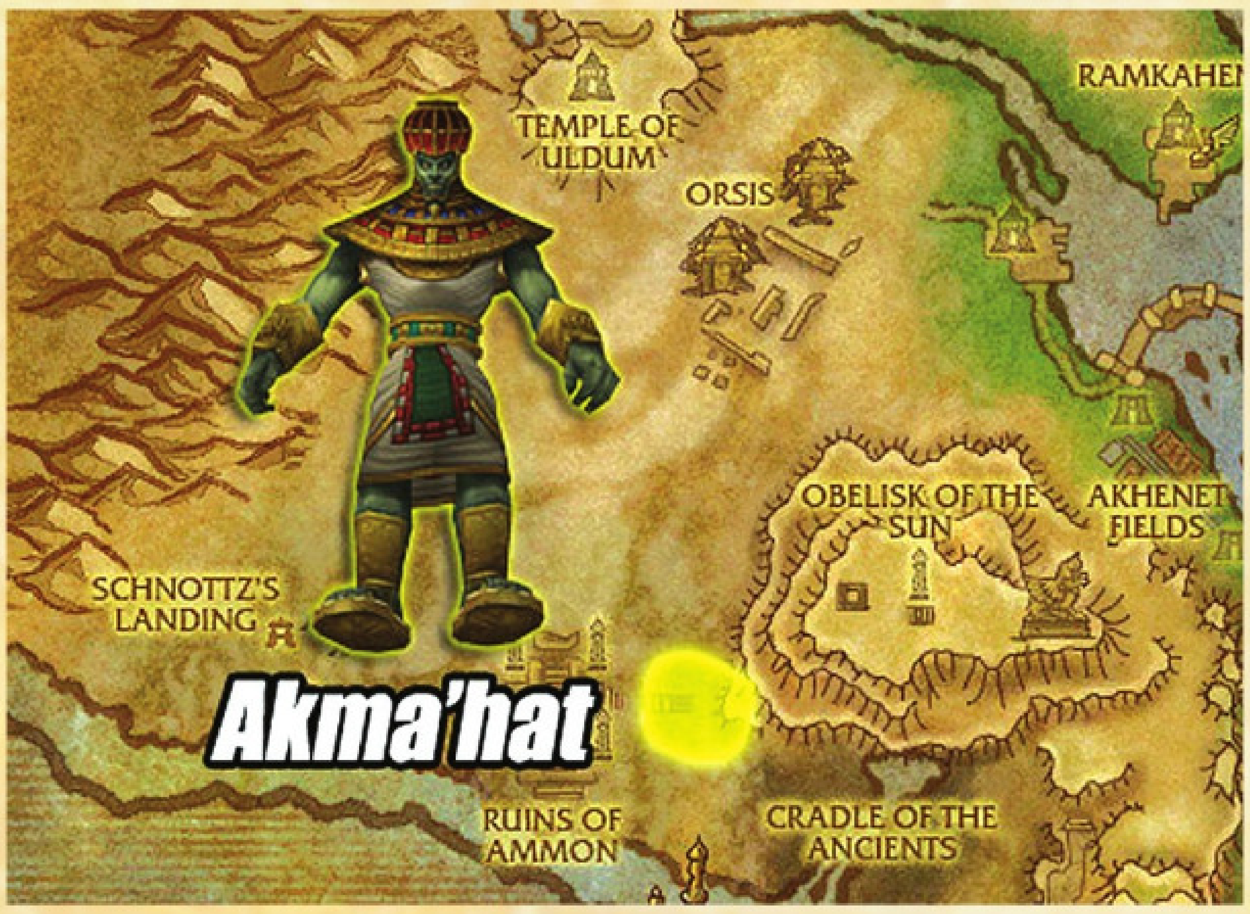
3.阿克玛哈特（Akma'hat）

等级：Boss

类型：人类生物

血量：3000万

解说：有“永恒之沙的挽歌”头衔，稀有5人Boss，掉落物品等级346、装备绑定的DPS皮腰带“千口腰带”。



4.黑翼席鲁斯（Cyrus the Black）

等级：84

类型：人类生物

血量：96744

解说：稀有猫人，刷新在几个猫人的营地。掉落物品等级308、装备绑定的治疗用锁甲腰带“托维尔世袭束腰”。

暮光高地（Twilight Highlands）

1.毁灭祖拉克（Julak–Doom）

等级：Boss

类型：巨人

血量：3006万

解说：稀有户外5人首领，在暮光高地东北角、矮人城镇柯特海文北部活动，造型很特别，一个天灾巨人头上被章

鱼怪缠住而被控制住。它掉落物品等级346、装备绑定的蓝色法系匕首“毁灭祖拉克之啄”。

2.森巴斯（Sambas）

等级：85

类型：动物（可驯服）

血量：116000

解说：使用联盟公会奖励的狮子坐骑的模型。设计给猎人驯服的宠物，只掉落灰色物品。

3.卡罗马（Karoma）

等级：85

类型：动物（可驯服）

血量：116000

解说：灵魂兽，幽灵狼的样子（模型同尘泥沼泽的任务召唤狼，曾经短暂地可以通过叠加加速Buff驯服）。专为猎人设计的宠物，只掉落灰色的物品。

4.霸主怒斩（Overlord Sunderfury）

等级：85

类型：人类生物

血量：154000

解说：在一个任务要去的祭坛处碰到（57.9，33.4），样子是大个的暮光法系怪。掉落物品等级346、装备绑定的蓝色治疗用布裤子“怒斩的杂物”。

5.邪恶的塔维斯（Tarvus the Vile）

等级：85

类型：龙类生物

血量：116000

解说：刷新在暮光高地黑曜森林西南的洞穴中，在暮光高地后期有个任务要前往那里。它掉落物品等级346、装备绑定的治疗用皮靴子“塔维斯的毒疤长靴”。

《浩劫与重生》新战场介绍

CTM中新增了两个战场：双子峰（Twin Peaks）和吉尔尼斯之战（The Battle for Gilneas）。这两个战场都是10对10的战场。其中双子峰是类似于战歌峡谷的抢旗模式，而尼尔尼斯之战是类似于阿拉希盆地的资源模式。遗憾的是，虽然暴雪在副本首领战的设计上是越来越老练，CTM中的首领战基本上都很复杂又各具特色，积累了很多经验的设计人员给PvE玩家带来很多有趣的战斗，比如瞎子龙和声音条的设计，只要队员生命高于10000时就可以防止队员死亡的机器人，四风王座中靠着风在平台间跳来跳去等等。但是在PvP的方面似乎却没有什么创意，双子峰根本就是战歌峡谷改头换面而已，而吉尔尼斯之战跟阿拉希盆地也差不多。

双子峰（Twin Peaks）

理论上位于暮光高地的双子峰是两大阵营争夺的战略要地，联盟和部落玩家要分别帮助蛮锤部族和龙喉部族征服这个地方，这是一个10对10的战场。

双子峰的设计完全照搬战歌峡谷，就连成就也几乎一样。联盟的军旗室在北面，部落的军旗室在南面。每方队伍的目标就是在防守己方军旗的同时从对方军旗室夺取军旗并带回自己的军旗室占领，先占领3面旗帜的一方获胜。另外，战斗时间一共25分钟，时间到了以后占领旗帜较多的一方获胜。这个设计是因为战歌峡谷经常出现龟缩防守而导致战斗持续过久的问题而在后来加入的限制，沿用到了双子峰当中。

双子峰地图

双子峰跟战歌峡谷最大的区别是战场规模更大些，双方军旗室也更宽阔，也没有战歌峡谷那烦人的地道。双方的军旗室都有很多入口，外间同样有斜坡通往可以俯瞰内室的小平台，但没有无聊的屋顶的设

通往联盟军旗室正门的斜坡

部落军旗室

计。以联盟方的军旗室来说，有正面的宽大斜坡通往外室，西侧有路通往内室，东侧有小道通往内室的另一侧。部落的军旗室设计类似，但是要小一点，其中一侧的入口是连接河道的，在没有死亡骑士的情况下进出不太方便，但对于防守方来说可能也会因此有所疏忽。

战场中间有条河

联盟军旗室内

双方军旗室之间是开阔的战场，同样有房屋、树木、石头等各种障碍物，与战歌峡谷最大的区别是战场中间有一条窄窄的小河，河中间有座桥梁。小河对于旗帜携带者来说，即使没有死亡骑士光环，也只是很小的阻碍而已，不过想要靠速度优势摆脱追兵的玩家就可能受到影响。

部落军旗室一侧的管道口

相关成就：

成就名称	成就达成说明	点数
双子峰大师 / Master of Twin Peaks	完成下列的双子峰成就。 双子峰老兵 / 攻防俱佳 / 精锐防卫者 翱翔之灵 / 双子峰完美战役 / 极限速度 九霄云外 / 割你的喉 / 高山症 耐久训练 / 双子峰巡山人 / 双重危险	25
好事成双 / Twin Peaking	赢得2场双子峰战斗。 别的战场都是要求一场胜利，不过这是双子峰嘛。	10
双子峰精兵 / Twin Peaks Veteran	赢得100场双子峰战场胜利。	10
有一就有二 / Two-Timer	在双子峰战场中携带并占领旗帜2次。	10

成就名称	成就达成说明	点数
精锐防卫者 / Top Defender	于双子峰中以防守方身份抢回50根旗帜。 跟战歌版本一样，在杀死旗帜携带者之前就得根据经验在旗帜将要掉落的位置拼命点击才能抢到。这个成就需要很长时间积累。	10
翱翔之灵 / Soaring Spirits	于双子峰战场中杀死100位旗帜持有者。 只要是荣誉击杀即可，多参与防守，多参与夺回旗帜，不用很多场比赛就会达成。	10
双子峰完封 / Twin Peaks Perfection	以3比0赢得双子峰战场胜利，从未死亡并取得至少一次最后一击。 跟战歌一样，3比0是很常见的比分，而在己方实力绝对优势的情况下也很容易做到不死亡并取得一次最后一击。	10
顶速 / Peak Speed	在7分钟内获得双子峰战场胜利。 如果对方根本不管旗帜只顾在中场厮杀，就像在战歌峡谷中那样，还是不难做到的。	10
九霄云外 / Cloud Nine	在单场双子峰战斗中，夺取并交还9面旗帜。 一场要点击夺回9面旗帜可是超难的，除非你组个亲友团死守旗帜室专门让你捡。	10
割你的喉 / Drag a Maw	（联盟）在单场双子峰战斗中击杀5名兽人。 荣誉击杀即可，也不需要是不同的兽人玩家，很容易完成。	10
野性蛮锤 / Wild Hammering	（部落）在单场双子峰战斗中击杀5名矮人。	10
我在白小屋 / I'm in The White Lodge	（联盟）在单场双子峰战斗中，在2位旗帜持有者离开蛮锤旗帜房间前击杀他们。 双子峰的旗帜室要比战歌的大，虽然旗帜离侧门不远，但在多人防守的情况下还是很容易杀掉携带者的，而且只要荣誉击杀即可。	10
我在黑小屋 / I'm In The Black Lodge	（部落）在单场双子峰战斗中，在2位旗帜持有者离开龙喉旗帜房间前击杀他们。	10
"火焰，与我同行 / Fire, Walk With Me"	75秒内夺取旗帜并且占据它。	10
双子峰登山员 / Twin Peaks Mountaineer	在携带旗帜并同时在速度能量提升和狂暴能量提升的影响下做出/Roar(/咆哮)表情。 速度能量提升在军旗室出去侧门外，能量提升在接近河边的屋子前。	10
双重危机 / Double Jeopardy	在0比2落后的状态下赢得一场双子峰战场。 这个不一定非要国家队才能做到的，战歌峡谷中就发生过很多次。在野队中什么事情都可能发生。有时一方2:0以后就开始松懈，只顾着在中场厮杀，被扳回一分后就开始紧张，扳回两分后就开始放弃，导致翻盘。	10

吉尔尼斯之战（The Battle for Gilneas）

吉尔尼斯之战算是狼人新手区任务的延续，吉尔尼斯王国的狼人最后在被遗忘者和兽人的进攻下不得不在夜精灵的帮助下撤往达纳苏斯。但是吉尔尼斯半岛上的战斗还没有结束。吉尔尼斯之战就是联盟部落双方对岛上沿海一部分

吉尔尼斯之战联盟开始的院子

供水设备

区域的争夺，这是一个10对10的战场。

吉尔尼斯之战可以看成是阿拉希盆地的一个精简版和改良版。与最初的阿拉希盆地一样，这个战场是先收集到2000点资源点数的一方获胜。不过，这里只有三个资源点：灯塔、矿坑和供水设备。联盟方开始于地图西南角的院子，不远处就是灯塔的旗帜。部落方开始于东北角被遗忘者的军舰上，不远处就是矿坑的旗帜。而第三个据点是在东南角的供水设备。这三个据点之间都有很多条道路连接，从地图上就可以看出来。

通往矿坑的小道

感觉上相比双子峰，吉尔尼斯之战的新意还是更多一些。较少的资源点和地图的设计使这个战场打起来跟阿拉希盆地还是有挺大区别的。双方都有一个离初始地点很近的据点，争夺的关键就在于位于东南角落的供水设备。对于临时队伍来说也会更多参与防守，不像阿拉希盆地四个资源点围绕中心的铁匠铺，往往都是夺下一处就直奔下一处，来回转圈。有一个关键是由于只有三个据点，据点之间的距离也相对较远些，不容易像阿拉希盆地那样在据点之间快速驰援，及早发现敌人的动向就很关键。要是等到一个据点受到集中攻击再求援就太迟了。而另外一方面，阿拉希盆地基本上是光溜溜的，双方的动向彼此都看得很清楚，而吉尔尼斯半岛的地形就要复杂得多，有山有树有房子有河流，矿坑和供水设备之间还有山壁交着的小道，很隐蔽。另外，由于只有三个据点加上地图特点，实力有较大优势的一方也更容易在占有两个据点的情况下强推第三个据点，把对方压制在初始的院子/战舰上。

部落开始于一艘军舰上

“双彩虹”下

相关成就：

成就名称	成就达成说明	点数
吉尔尼斯之战大师 / Master of Battle for Gilneas	完成下列的吉尔尼斯之战成就： 吉尔尼斯之战精兵 吉尔尼斯之战完封 冲锋陷阵来还旗 一、二、三，你不知道我 雾中来客 这可不是一般的野团 小鬼别太嚣张 全面宰制 新农夫 钢拳主宰 吉尔尼斯之战明星 吉尔尼斯之战暗杀者 双彩虹	25

成就名称	成就达成说明	点数
吉尔尼斯之战胜利 / Battle For Gilneas Victory	赢得吉尔尼斯之战胜利。	10
吉尔尼斯之战精兵 / Battle For Gilneas Veteran	赢得100场吉尔尼斯之战的战斗。	10
吉尔尼斯之战完封 / Battle For Gilneas Perfection	以2000比0分数赢得吉尔尼斯之战。	10
死命夺旗 / Bustin' Caps To Make It Haps	在吉尔尼斯之战中从敌人手中夺取50面旗帜。 就是占领对方据点的旗帜50次。有时在对方占尽优势的情况下反而容易做到，溜到敌人后方占领没有防守的据点。	10
一二三木头人 / One Two Three You Don't Know About Me	在一场吉尔尼斯之战中突袭3座基地。 由于只有三座基地，竞争也更激烈，这个成就要比阿拉希盆地的版本难做。	10
雾中来客 / Out Of The Fog	在单场吉尔尼斯之战的战斗中，防守3个基地。	10
这可不是一般的野团 / Not Your Average PUG'er	在吉尔尼斯之战中守住基地的旗子50次。	10
别太自信了，小鬼 / Don't Get Cocky Kid	在一场吉尔尼斯之战中，在500点资源点数劣势的情况下反败为胜。 这个还是要组个国家队亲友团之类的先放水然后占领三处据点扳回来。	10
全面压制 / Full Coverage	在控制3个旗帜的情况下赢得10场吉尔尼斯之战。 控制3个据点的情况要比阿拉希盆地控制5个据点的情况更常见。	10
新农夫 / Newbs To Plowshares	在6分钟内赢得吉尔尼斯之战。	10
不是盖的 / Jugger Not	以10分差距赢得吉尔尼斯之战(2000比1990)。	10
双彩虹 / Double Rainbow	在吉尔尼斯之战的双彩虹下做出/Gasp(/喘息)表情。 这是在供水设备东南角落的瀑布处，跳到瀑布下面会显示位置是在双彩虹下，然后做个/Gasp(/喘息)表情即可。	10
吉尔尼斯明星之战 / Battle For Gilneas All-Star	在单场吉尔尼斯之战中突袭以及防守2座基地。	10
吉尔尼斯之战暗杀者 / Battle For Gilneas Assassin	在单场吉尔尼斯之战的每座基地都达到10次荣誉击杀： 在灯塔击杀10个敌人。 在矿坑击杀10个敌人。 在供水设备击杀10个敌人。	10

海潮王座

海潮王座位于新地图瓦许伊尔的地狱深渊，是在大灾变新地图瓦许伊尔上仅有的一个副本。副本普通难度对应等级80～81级，英雄难度对应85级，是英雄本中难度适中的一个。

海潮王座是水元素领主奈普图隆的所在地，在古神的影响之下，艾泽拉斯的元素们摧残着这个世界，整个世界陷入了一场大灾难之中。为了让艾泽拉斯免于这个威胁，泰坦们将古神囚禁于地底之下，同时将这些残暴的元素们放逐到一个由泰坦亲手建造的元素位面之中，使其无法继续危害艾泽拉斯，并永存于禁闭的异界空间之中。而瓦许伊尔正是连接着水元素所在位面，在这里，有一片广阔的大海名为地狱深渊，也就是水元素所在的领域，“猎潮者”奈普图隆正是水元素的统治者，所有水元素和那些将使用水和寒作为主要能力的生物都会尊敬他。

在四大元素领主之中，他是最为强大的存在之一，他嗜好攻击那些自恃无懈可击的人——不断冲刷石母的海滩，随时掐灭炎魔的烈焰，同空气领主奥拉基尔同样也有嫌隙。不过在所有的元素中，水元素军团与凡人的接触最多，甚至比四大元素中以温和（相对于其它三者而言）著称的石母还要广泛。早在60级时代，玩家就曾经接受其座下海达希尔水元素的指引，前去与火元素领主拉格纳罗斯战斗。

当死亡之翼正准备冲破石岩之心时，被破坏的不只是艾泽拉斯大陆，艾泽拉斯与元素国度之间的屏障也同时被破坏了。石母痛恨死亡之翼对自己位面的破坏，选择了帮助相处的还算融洽的陶土议会。奈普图隆也没有像空气元素与火元素一样与死亡之翼结成联盟，纳迦女王艾萨拉也计划除掉猎潮者，她表面上派遣了海巫纳兹加尔女士去刺杀猎潮者，实际上她得到了上古之神的支持，派出了一个连元素领主都能控制的无情者——奥祖迈特去攻击耐普图隆。虽然耐普图隆在最后关头遁入裂隙，抽身回到了海潮神殿，但奥祖迈特和纳迦也一起追入海潮王座。

玩家在经历了一番史诗的任务线后会被引导到这里，以帮助被上古之神抛弃了的水元素之王耐普图隆。陶土议会的萨满们，决定深入海潮王座，干掉同时追入这里的纳兹加尔女士，拯救被无情者控制的陶土议会萨满，而最终的目的，是保护耐普图隆免遭奥祖迈特的吞噬。

虽然进入副本之后，可以接到相关的任务而无需前置，不过鉴于其任务线的恢弘，还是建议没有完成过的玩家朋友们去经历一遍。这个副本非常简短，需要清理的小怪数量很少。不过由于有两条不停刷怪的天堂路的存在，行动拖沓的话，还是会惹上不少额外的麻烦。

进入副本后,穿过一条走廊会来到一个十字路口，但是左右两条路都被防御系统封锁住了，于是我们必须要乘坐电梯上到副本二层，击杀掉位于副本二层的两个首领，关掉防御系统。

纳兹贾尔哨兵会给仇恨目标上吸收治疗效果的盾，同时也会随机施放绿水

入口处是一条较长的通道，纳迦会从通道两侧跳进来偷袭玩家，注意打断好法系怪的治疗，处理起来非常容易。向前推进一段后到一个交叉点，有一只纳兹贾尔哨兵，和黑暗神庙的一号首领同样模型。技能很多，会给仇恨目标上吸收治疗效果的盾，治疗驱散下再加血，同时他会随机施放绿水，注意躲避。

左右两边一开始会被触须封住，需要坐电梯上去。大部分第一次来的玩家，都会抱怨这里的电梯，由于一片透明，玩家根本无法知道电梯是否到底底层，只能站在中间不停的跳，来确保电梯下来的时候自己能够登上去。

这里的电梯由于一片透明，玩家根本无法知道电梯是否到底层

这座电梯的设定很酷，可以看到非常漂亮的海景——当然你得忽视掉水中那只无比巨大像章鱼一样的无情者欧苏玛特对你的注视。

乘坐电梯上到副本二层以后，注意进门的第一条走廊是一条“天堂路”，路上每隔一段距离就有几只纳迦镇

欧苏玛特：你知道我在等你吗？

守，包括物理和法系的两种纳迦，以及1号Boss纳兹贾尔女士放出的鱼人。其中鱼人可以直接A掉，法系纳迦会治疗，所以尽量集火杀。注意纳迦会给自己套吸收魔法伤害的水盾。物理纳迦攻击带流血效果，坦克注意叠太多时开技能吧。小队必须要以最快速度冲到走廊尽头并杀掉所有纳迦，否则只要有一只纳迦活着，走廊尽头就会不断涌出大量鱼人小怪，让你无法脱离战斗。

在“天堂路”上小队必须要以最快速度冲到走廊尽头并杀掉所有纳迦

笔者所处的位置就是天堂路的重点。只要到达这里，鱼人就会停止刷新

通过天堂路之后，玩家还需要击杀两组纳迦集群、一堆鱼人110以及一只之前见过的纳兹贾尔哨兵。鱼人和哨兵没有太多威胁，注意不要在击杀时引到其它怪群。在那个纳迦分队中，拥有多个法系纳迦，由于她们会进行治疗，所以建议控制好法系纳迦。在笔者的截图中，分别由萨满、术士、盗贼和德鲁伊将击杀目标以外所有纳迦怪完美控制。在清除掉这两组怪之后，我们将直面此次追杀耐普图隆的指挥者，娜迦海妖纳兹贾尔女士。

建议控制好纳加分队中的法系纳加以防止其进行治疗

1号Boss：纳兹贾尔女士

HP=1 787 160（普通难度）
HP=3 734 730（英雄难度）

技能1	水魄	制造一个由水构成的漩涡，周期性击退周围所有敌人。此外，漩涡可使对施法者施放的任何法术偏斜，任何远程攻击无法击中。持续1分钟。
技能2	喷泉	随机在玩家所在位置召唤一个喷泉。5秒后，这个喷泉将会爆发，对范围内的目标造成23750至26250点冰霜伤害并且击退他们。
技能3	真菌孢子	向随机目标投掷致命孢子，在0码范围内造成爆炸冲击。所有在此范围内的目标每3秒会受到10000点自然伤害，持续15秒。
技能4	震爆（普通难度）	以闪电冲击目标，对其造成33250～36750点自然伤害。
	震爆（英雄难度）	以闪电冲击目标，对其造成141375～158625点自然伤害

纳兹贾尔女士的难度并不大，但是由于其技能繁多，需要理解并掌握应对方法，否则还是会非常辛苦。正常战斗分为两个阶段。

第一阶段我们将直接和纳兹贾尔女士交战。这战如果没有人可以解疾病，就会是很吃治疗的战斗，她会随机对一个玩家施放“蕈菇孢子”的疾病，对玩家造成每3秒10000点的自然伤害，持续时间大约12～15秒。不过在这个阶段，最大的威胁是震爆与喷泉。震爆一般是对坦克施放，它的伤害非常高，如果不打断的话，即使是坦克也很可能被震爆加上一次普攻攻击秒杀。此外纳兹贾尔女士会在场地上召唤出一圈漩涡法阵，5秒后会喷发并造成较高的伤害。这个技能本身威胁不大，5秒的反应时间也非常虫族，但是由于地板颜色是天蓝色，首领在你脚底下放水法阵的时候会很难看清，过一段时间法阵会涌出大量的海水，造成伤害将近30000，还有满高的掉落伤害，只要一个不小心，或是刚好有配上疾病，很容易会被秒杀。

喷泉在爆发之前，很不起眼

Boss会召唤1个近战纳加和2个法系纳加，同时会不断的在房间里召唤旋风

被吹到的玩家会被卷入旋风3秒，无法攻击和施放并受到伤害

第一阶段小队注意分散、打算和闪避水圈，然后猛打Boss就可以了。当Boss的血量到达66%和33%这两个数值的时候，Boss会对自己施放水魄，免疫所有攻击，然

封锁住底层通道的欧苏玛特触手收回

后进入小怪战阶段，持续1分钟。在这个阶段，Boss会召唤1个近战纳迦和2个法系纳迦，同时会不断的在房间里召唤旋风，被吹到的玩家会被卷入旋风3秒，无法攻击和施放并受到伤害。小怪刷新的位置是固定的，以进入Boss房间时的朝向为参照，左手侧和右手侧会各刷新一只法系纳迦，正前方会刷新一只近战纳加，法系纳迦可以被控制。法系怪会闪电链，近战怪会顺劈斩，因此，这个阶段需要做的就是躲好旋风，控制住一只法系纳迦后集中攻击

另一只，近战职业要避免被顺劈。小怪被打掉，或者第二阶段持续超过1分钟之后，Boss的盾会提前消失，又重复本体阶段，只需重复之前的流程，相信很快这个奸诈狡猾的纳迦首领，将会成为大家的手下败将。

消灭了纳兹贾尔女士之后，将开始一段动画。之前封锁住底层通道的欧苏玛特触手收回，在一片电闪雷鸣之中，二号首领指挥官乌索克打破天窗冲入之前我们清理过小怪的房间。

2号Boss：指挥官乌索克

HP=1 116 975（普通难度）
HP=4 149 700（英雄难度）

技能1	压榨（普通难度）	发动猛烈攻击，抓住一名随机玩家并压榨该玩家，使其每秒受到5000点暗影伤害，持续6秒。
	压榨（英雄难度）	发动猛烈攻击，抓住一名随机玩家并压榨该玩家，使其每秒受到12500点暗影伤害，持续6秒。
技能2	黑暗裂隙	猛击施法者前方的地面，对7码内的所有敌人造成56550～63450点暗影伤害。同时，指定的区域将产生一道黑暗裂隙，对0码范围内的所有敌人造成9425～10575点暗影伤害。持续60秒。
技能3	疲倦诅咒	随机诅咒一名目标，使其移动速度降低50%，加速降低50%。持续15秒。
技能4	狂怒	施法者进入狂怒状态，其所造成的物理伤害提高50%，持续10秒。

这场战斗并不复杂。这家伙虽然名头较大，但是实力平平。战斗中首先要注意的是Boss每隔一定时间会在自己面前召唤黑水，由于召唤动作有较长的施法时间，完全可以提前离开。在普通难度下黑水不会扩大，在英勇难度下黑水会缓慢地扩散，所以如果团队输出速度过慢，会导致最后场地被黑水覆盖而灭团。

Boss每隔一定时间会狂暴，可以被凝神系技能移除，不过如果没有猎人等可凝神职业也不要紧，因为以它的攻击力，狂暴了也无法造成多大伤害。

当Boss施放压榨的时候，他会把某人抓在手中造成伤害，由于这个时候它并不会攻击坦克，所以治疗职业应当把目标转向被抓的人。

这场战斗就是一个简单粗暴的循环过程，大家需要做的，就是在Boss用黑水湮没自己之前消灭它。

在普通难度下黑水不会扩大，在英雄难度下黑水会缓慢地扩散

消灭了乌索克之后，我们可以使用天堂路终点的传送

当Boss施放压榨的时候，他会把某人抓在手中造成伤害

器直接传送回底层，而不必去等电梯——在电梯透明不可见的情况下，时常会有人失足摔死。

回到底层之后，我们有两个分支路线可以选择。左侧是必打的最终Boss欧苏玛特，右侧是被控制的陶土议会萨满伊鲁纳克·石语者以及控制他的屈心者哥尔萨。右侧的路线是可选路线，如果赶时间可以跳过。

这个副本最强劲的小怪——无面看守者

当看守者施放地震时，玩家要尽快远离，否则会受到很高的AoE伤害

在通往伊鲁纳克·石语者和屈心者哥尔萨的路上，有数量众多的海地精，大部分是远程，他们的血量很少，不过攻击不凡，坦克和治疗注意集中精神应对。

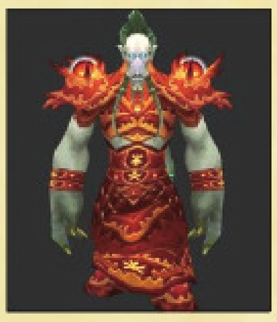
清理了海地精，我们将面对这个副本最强劲的小怪无面看守者。他们会使用群体束缚、击飞和地震。当看守者把全队抓起悬在空中时，他将准备施放地震。玩家落地后需要尽快远离，否则会受到很高的AoE伤害。

在通道的尽头，有两只无面看守者站在一起。全队要集中火力，保证在1轮地震后要击杀掉一只，否则在两只无面者的地震AoE之下，治疗无法支持很久。在装备较差的情况下，可以选择让一名远程风筝走一只而集中攻击另一只。

两只无面看守者站在一起。全队要集中火力，保证在1轮地震后要击杀掉一只

清理了这两只看守者，我们将可以看到被控制的伊鲁纳克·石语者。他是一个德莱尼萨满，在你做瓦斯琪尔相关任务的过程中扮演主要角色。他教会玩家如何在水下呼吸，如何游得更快，如何在海底行走，给予很多任务以及帮助。

在部分任务中，涉及到一种奇怪的海洋生物（很明显和上古之神相关），它们将目标的头吸入它们章鱼般的身体以此来精神控制目标，显然，伊鲁纳克也被这种怪物控制了。我们需要解救伊鲁纳克，并消灭控制他的屈心者哥尔萨。



3号Boss：伊鲁纳克·石语者/屈心者哥尔萨

HP=1 787 160/670 185（普通难度）
HP=4 979 640/1 244 910（英雄难度）

伊鲁纳克技能		
技能1	余烬打击	造成100%的武器伤害，视为火焰伤害。余烬打击的效果将会在目标受到近战伤害时造成1885～2115点火焰伤害。持续10秒。
技能2	熔岩喷溅	对施法者面前锥形范围内造成18850～21150点火焰伤害，此外，这些目标将受到每秒2000点火焰伤害，持续10秒。
技能3	熔岩箭（普通难度）	对一名随机目标发射熔岩，造成18850～21150点火焰伤害并将其击退。
	熔岩箭（英雄难度）	对一名随机目标发射熔岩，造成56550～63450点火焰伤害并将其击退。
技能4	大地裂片	向随机玩家的位置射出一道尖刺，一旦尖刺到达该地点便会分散射出一组更多的尖刺，对0码内的所有敌人每0.5秒造成1885～2115点伤害。持续10秒。

哥尔萨技能		
技能1	吸收魔法（普通难度）	用一吸收法术伤害的盾来保护施法者，此外，当施法者受到法术伤害时，它们将被治疗吸收量三倍的治疗量，持续3秒。
	吸收魔法（英雄难度）	用一吸收法术伤害的盾来保护施法者，此外，当施法者受到法术伤害时，它们将被治疗吸收量三倍的治疗量，持续5秒。
技能2	奴役（普通难度）	跳到随机一名敌方玩家的头上迷惑他们，这个受害者在被迷惑的时间将会增加生命力，伤害和治疗能力。效果持续1分钟，或是受害者生命值被削减到50%以下。
	奴役（英雄难度）	跳到随机一名敌方玩家的头上迷惑他们，这个受害者在被迷惑的时间将会增加生命力，伤害和治疗能力。效果持续30秒，或是受害者生命值被削减到50%以下。
技能3	心灵之雾	施法者在身边召唤一个10码区域的迷雾，任何在雾里面的敌人将不能够对施法者攻击或施法。此外当他们在迷雾里时每0.5秒将受到471～528点的暗影伤害，持续20秒。
技能4	无尽痛苦	对所有周围的敌人造成极难熬的痛苦，每秒受到1885～2115点的暗影伤害，持续10秒。

正常战斗分为伊鲁纳克阶段和哥尔萨阶段。伊鲁纳克现在被屈心者哥尔萨控制，我们需要将他攻击到只有50%血量，迫使屈心者哥尔萨离开伊鲁纳克。伊鲁纳克由于过分虚弱将无法帮助我们，所以玩家需要自行击杀哥尔萨。

坦克需要让伊鲁纳克背对团队，尽可能的打断熔岩箭，同时躲避场地上的尘土，此处在几秒之后出现地刺，造成高额伤害。这一阶段的战斗难度很低，重点是避免承受各种无谓伤害，让治疗可以保存足够的蓝进入下个阶段。

坦克需要让伊鲁纳克背对团队

哥尔萨会随机跳到一个目标身上，使目标的生命值提高150000并控制他

当伊鲁纳克血量被削减至50%时，哥尔萨将离开伊鲁纳克，战斗进入哥尔萨阶段。哥尔萨本身并不危险，它会随机跳到一个目标身上（包括当前坦克），使目标的生命值提高150000，并且控制他。只需要将那个玩家打到50%血量以下哥尔萨同样会脱离，然后重复几次就OK了。

哥尔萨会定期喷绿水让脚下出现一个绿圈，站在绿

圈范围内的玩家都会被沉默并受到自然伤害，需要尽快离开，与此同时乌贼会用黑色连线连结每一个队员，使整个小队每秒受到暗影伤害，这是个群体伤害技能，英雄难度下治疗此时的压力会稍大。

哥尔萨会定期喷绿水让脚下出现一个绿圈，站在绿圈范围内的玩家要尽快离开

请不要小看奈普图隆，他是最强大的元素领主之一

战斗中，哥尔萨会给自己套上法术吸收护盾，此时法术攻击将不能造成伤害，反而会给它恢复生命值。这个护盾的持续时间很短，注意停手等盾消失再行攻击。

击杀了哥尔萨之后我们返回初始点。向左边的通道进军。这条通往奈普图隆的道路也是一条天堂路，注意边打

边走，否则无穷的水元素大军会耗光团队的战斗力。

进入通道的尽头，我们就将看到水元素领主奈普图隆。对比他那些在Raid副本中肆虐的昔日“战友”，屈尊

这条通往奈普图隆的道路也是一条天堂路

于五人副本的奈普图隆矮小得像一个普通的水元素。但是请不要小看他，他是最强大的元素领主之一，敢于对抗上古之神和死亡之翼。

本次战斗的任务，是要护卫奈普图隆净化被欧苏玛特污染的水，并协助他击败超级无情者欧苏玛特。这场战斗类似黑暗神庙阿卡玛之影，玩家需要护卫阿卡玛，击杀大量小怪并且最终解放奈普图隆的力量，击败欧苏玛特。

4号Boss：欧苏玛特

HP=3 000 000（普通难度）
HP=26 064 000（英雄难度）

堕落鞭笞者		
技能1	大脑穿刺（普通难度）	对范围内的敌人造成6597～7402点的暗影伤害，此外还会对这些目标吸取1000点的法力。
	大脑穿刺（英雄难度）	对范围内的敌人造成26390～29610点的暗影伤害，此外还会对这些目标吸取4000点的法力。
技能2	暗影箭（普通难度）	对一敌人猛掷黑魔法的箭矢，造成4712～5287点的暗影伤害。
	暗影箭（英雄难度）	对一敌人猛掷黑魔法的箭矢，造成19500～20500点的暗影伤害。

不屈巨兽		
技能1	枯萎喷溅	对施法者前方锥形区域喷出枯萎黑水，持续4秒，使25码内所有敌人每秒造成3298～3701点暗影伤害。
技能2	暗影冲击	跳跃至空中，落下时重击地面，对所在位置范围内的敌人造成23562～26437点暗影伤害，并且击飞他们。

鱼人入侵者：无特殊技能，血量少，伤害低。

这场战斗的绝大部分时间是与小怪进行搏斗，所以需要关注的只有小怪的技能。战斗一共分为三个阶段。

第一阶段在与奈普图隆对话后就会开始，开始不断的有小兵袭击。虽然小怪的技能繁多，不过归结起来不过是及时打断、躲开黑水而已。由于小怪在进场之后不会马上的对玩家进行攻击，而是会对奈普图隆进行连线，直到玩家对怪物造成伤害之后才会来攻击玩家，所以如果

血线比较危险，可以等恢复之后再拉新的小怪，一段时间之后就将进入第二阶段。

第一阶段开始后，不断有小兵袭击

第二阶段场上会刷新几只无面者，他们会聚集在Boss身边并对其施放压制技能，只有将他们完全击杀之后才可以结束这个阶段。此时场地上会不停出现暗影魔，小队的最主要的目的是要在奈普图隆阵亡之前击败4名无面者，所有的暗影恶魔由坦克风筝。这个阶段场地上会有越来越多的黑水，而逐渐增加的暗影魔会使得风筝和坦克都变得非常困难，尽可能快的杀掉无面者是这个阶段的关键。

第二阶段场上会刷新几只无面者，只有将他们完全击杀才可以结束这个阶段

杀死所有无面者之后将进入第三阶段。

进入第三阶段之后，耐普图隆将完成净化，曝光把所有暗影恶魔秒光。此时所有人都会获得奈普图隆之力，提高生命值，伤害和治疗量2000%，欧苏玛特的触手将进入场地，把黑水铺满地面，使得全场玩家受到越来越高的伤害。

进入第三阶段之后，不用关注暗影魔，耐普图隆会很快将他们秒杀。欧苏玛特的触手位于场地边缘，注意第一时间选取目标攻击。虽然有耐普图隆给予的强力BUFF，但是由于欧苏玛特的血量高达2600万，而且全场会不断扣血，越来越痛，大部分职业只能坚持1~2分钟左右，所以这里就是单纯的DPS的极限战，在崩溃之前，击败这个邪恶生物吧。

DK坦在全团阵亡之后，依靠耐普图隆BUFF下逆天的自我治疗能力单刷完成了整个第三阶段

不过在第三阶段的战斗中，拥有治疗能力的坦克职业，特别是DK优势非常巨大。笔者曾经多次在队友早早阵亡的情况下，单人杀死欧苏玛特——DK坦在全团阵亡之后，依靠耐普图隆Buff下逆天的自我治疗能力，每秒输出了将近3万的治疗量，单刷完成了整个第三阶段。

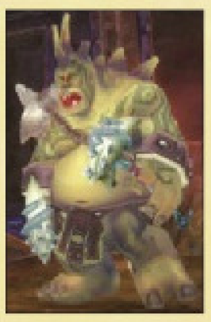
黑石洞穴

黑石洞穴拥有5个Boss，位于大家熟悉的黑石山。这个副本的普通难度是CTM里第一个5人副本，普通难度是面向79～81级玩家的(英雄难度对应85级)，难度相对来说比较低，而且由于小怪相对比较密集，副本比较短，是个刷本升级的好去处，不少玩家都是通过反复打黑石洞穴升级到82级直接去地深之源进行任务，以避开海加尔山和水下等初级地图的练级人潮。

坦克将Boss身边的那批小怪引到较远处击杀，避免Boss战时它们被Boss召唤进入战斗

这个副本并没有太丰富的剧情，只是通过任务告知玩家，奈法利安被父亲死亡之翼复活之后，率领暮光之槌在此地继续他的邪恶试验，其恶劣程度远超其在黑翼之巢中进行的龙类杂合试验，甚至出现了将暮光信徒转变为龙兽和元素生物的可怕仪式。

进入副本之后，玩家清理三组怪物就可以面对一号首领罗姆欧格·裂骨者。怪群中有较多的法系怪，而且有巡逻怪的存在，所以需要注意将小怪拉回击杀和确保打断和控制。这些怪物并没有强力技能，注意驱散和打断就可以废掉这些法系怪的八成功力。不过有一种暮光系的小怪会在脚下施放AoE，伤害较高，坦克和近战DPS要注意躲避，不要硬吃。值得注意的是，一号首领在进入战斗之后会呼喊周围的小怪帮助自己，所以将Boss周围的小怪清理干净之后再行攻击。



1号Boss：罗姆欧格·裂骨者

HP=893,580（普通难度）
HP=4,564,670（英雄难度）

技能1	地震（普通难度）	重击地面而触发地震，在3秒内对附近的所有敌人造成9000点物理伤害。
	地震（英雄难度）	重击地面而触发地震，在3秒内对附近的所有敌人造成9000点物理伤害，并刷新一批小土元素。
技能2	哀痛之链	将所有小队成员拉到施法者身边用哀痛之链绑住，被绑住的人可以施法和攻击，但是不能移动。除非将哀痛之链击破。
技能3	碎颅（普通难度）	对施法者0码范围内的所有敌人造成95000至105000点暗影伤害，12秒施法。
	碎颅（英雄难度）	对施法者0码范围内的所有敌人造成10500至155000点暗影伤害，8秒施法。
技能4	致伤打击	对目标造成125%的武器伤害并使其受伤，任何对其使用的治疗技能效果降低25%，持续6秒。
技能5	呼叫帮手	罗姆欧格呼叫附近的手下来帮助他！呼叫帮手这个技能的有效范围大概是15码，所以请确保该Boss 15码内没有小怪再进行战斗。

普通难度下整场战斗非常简单，需要注意的技能仅有哀痛之链和碎颅两个。当小队被Boss以哀痛之链锁住时，DPS及时转目标打掉哀痛之链并逃跑，等Boss施放完碎颅之后重新靠近DPS，直到下一次哀痛之链，往复循环。英雄难度下的战斗同样不难，不过要注意的是，英雄难度的地震之后会刷新五个土元素，需要坦克及时拉住。Boss很快会施放哀痛之链，全队需要迅速在众多目标中及时选中哀痛之链进行攻击并准备逃离Boss碎颅范围——由于英雄难度下碎颅的施法时间比普通难度短了4秒，所以任何迟疑，都会导致死亡。

哀痛之链往往在地震之后释放，玩家需要在一大片血条中及时准确的选中哀痛之链，进行攻击

击杀完1号首领之后会有一个强壮的食人魔帮玩家清理暮光怪群

作为整个副本最简单的首领，裂骨者不会对玩家们造成多少困扰，只需集中注意力，这个Boss就只有乖乖送上战利品的份。

击杀完1号首领之后，将会有一个非常强壮的食人魔拉兹帮玩家清理怪群，普通难度下这些怪可以提供声望值，以升级为目标的队伍可以抢在拉兹击杀这些小怪前攻击一下他们，就可以分到经验。英雄难度下，由于这些怪并不能提供声望值，为避免意外，建议玩家只需跟随拉兹即可。

强力龙兽升级版的暗影打击，伤害毫不含糊，施法时间较长，请务必打断

随后玩家需要面对一种较为强力的龙兽怪物，它的攻击较高，并且会给坦克施放高持续伤害的DEBUFF，需要治疗留神应对。它会对当前目标施放暗影打击，这技能完全翻版了HTOC阿努巴拉克战斗里中虫的暗影打击，需要及时打断，否则等它施法完成之后，将闪现到坦克背后并造成非常高的伤害。

除了龙兽之外，二号首领身边还有几组暮光系的怪物巡逻，最好清理干净之后，才开始首领战。

2号Boss：柯尔莁，暮光信使

HP = 893,580（普通难度）
HP = 5,394,610（英雄难度）

技能1	进化	为目标灌注虚空精华，使其快速进化。
技能2	暮光进化	使目标进化成暮光龙人。
技能3	黑暗敕令（普通难度）	下达一道黑暗敕令，使指定的目标恐惧奔逃3秒，并且在持续期间内造成15000点暗影伤害。
	黑暗敕令（英雄难度）	下达一道黑暗敕令，使指定的目标恐惧奔逃4秒，并且在持续期间内造成30000点暗影伤害。

这是一场技巧性的战斗。具体的战斗场面请参考下图，普通难度下，会有两个暮光信徒跪在祭坛边接受Boss光线的催化，光线会快速给他们叠加DEBUFF，当达到100层的时候，他们将进化成暮光龙兽——就是之前路上会施放暗影打击的那种。玩家可以通过阻挡紫色光线的方法阻止信徒身上的DEBUFF叠加，从而阻止其变身——不过要注意的是，玩家被光线照射同样会叠加DEBUFF，到达100层后同样会叛变成为暮光龙兽。英雄难度下，将会有三名暮光信徒接受光线进化，同时Boss的黑暗赦令带有恐惧效果。

普通难度下由于只有2个信徒，所以玩家可以任意交换挡光来阻止其变身，战斗较为简单。

英雄难度下由于有三个龙兽，挡光需要一定的技巧。早期的攻略认为需要全团5个人轮流挡光，才能保证信徒和自己都不会变身。

不过笔者实践发现，其实一个人就可以搞定一道光线而无需他人协助。具体的方法是让治疗和一名远程职业分别挡住左右的光线，坦克或者任意近战DPS挡住中间的光线。当自己身上的光线DEBUFF叠加到80层时迅速离开，等DEBUFF自然消失之后马上接上，正好可以保证信徒和自身，都在变身的边缘而不失控。同时，笔者发现DK的反魔法盾、盗贼的暗影斗篷可以暂时阻止DEBUFF层数的增加，而冰箱、无敌等技能可直接清除层数，善用这些技能，可以帮玩家轻松处理好光线。

此外，由于英雄难度下，Boss的黑暗赦令带有恐惧效果，所有打断职业都要注意打断，否则4秒的恐惧时间内，很容易出现意外。笔者在某次战斗中，盗贼队友在

盗贼恰好被恐惧，导致DEBUFF意外到达100而叛变

恢复萨满、术士和盗贼分别挡住了三条光线

这两个火元素，是很多治疗和坦克的噩梦

DEBUFF叠加到90层躲开之后，未能打断黑暗赦令，导致其恰好被恐惧至光线处，直接叛变。

由于Boss本身的攻击非常弱小，在掌握了诀窍之后，这场战斗将会变得毫无压力。

二号首领通向三号首领的道路上，小怪较为密集且多为法系，及时的控制和打断是必不可少的。拉兹在这里会再次出现，帮助清理部分小怪。

到达三号首领房间后，玩家将会面对该副本最强力的小怪，两只名叫燃炎的火元素，以及满地的软泥。“燃炎”，会活化附近的灰色软泥，使其变成熔火黑曜石混合体，这种小怪让玩家获得热能耗竭的效果，使玩家减少生命上限10%，并且减少移动速度10%，如果被这些史莱姆打到，会不断的堆叠烈焰缓冲，每堆叠一次会让受到的火焰伤害增加100，目前看来可以无限堆叠，只要火元素一死掉，这些小软泥就又会变回灰色。所以战斗的重点就是在小怪把团队AoE死之前杀死他们。

房间里面会有两只火元素，建议引第一只火元素的时候，可以拉退远一点的地方打，这样第一波小软泥死掉后会死在比较里面，打第二只火元素的时候，才不会因为火元素靠近，使得第一波小软泥又再度被活化。如果一口气活化太多火元素，坦克、治疗一定要用技能来渡过危险期。

3号Boss：卡尔许·控钢者

HP = 893,580（普通难度）
HP = 4,979,640（英雄难度）

技能1	速银护甲	受到的伤害降低99%。
技能2	超热速银护甲	每迭加一层，受到的伤害增加5%，并且每一次攻击都会附加火焰伤害。
技能3	热能波	当熔炉燃烧钢铁扭曲者的护甲时，会产生热能波，热能波会对熔炉范围内所有人造成火焰伤害，伤害依钢铁扭曲者的高热快银护甲层数而定，层数越高伤害越高。
技能4	顺劈斩	对目标和离目标最近的单位造成110%普通攻击的伤害，最多可以伤害到3个目标。
技能5	熔炉爆发	外圈的熔炉喷发出较大的火圈，站在上面会受到伤害。
	熔炉爆发（英雄难度）	外圈的熔炉喷发出火焰，站在上面会受到伤害，并刷出数只小怪攻击玩家。这些小怪被击杀后将会产生一滩熔岩，如果Boss接触到会触发技能2与技能3。

这个Boss的技能较多，而且多为组合施放。技能1和技能5为组合技，每当Boss的护甲冷却进入速银护甲阶段，就会施放技能5（开场阶段的速银护甲时期不会触发技能5）；技能2和技能3为组合技，当把Boss拉到场地中心的火珠，或者场地上的火焰中时，它的护甲便会融化，并且每叠加一次融化层数就会施放一次3技能。普通难度下这个Boss非常简单，只需把Boss拉到火柱中烧一次，等待其冷却之后再次烧，如此循环。但是在英雄难度下，由于不熟悉技能的彼此联系，这个Boss是大部分开荒团队的噩梦。根据团队的硬件、职业构成，可以采取不同的打法。

硬件差的情况下的打法，坦克和治疗无法承受多次叠加熔化护甲带来的单体和群体伤害，所以需要通过不同战术进行规避。

首先介绍下双坦打法，这种打法的硬件要求非常低，但是需要较长的时间。装备好的坦克去拉Boss，按照普通难度的循环。任意一个DPS穿坦克装拉技能5之后刷新的小怪，并使他们死在远离Boss的地方，这样可以避免小怪死在Boss脚下，出现的火圈使得Boss多次触发技能3而导致灭团。

风筝打法，这里的坦克是就近找火圈烧Boss，为了方便风筝，一般要清理掉周围的普通怪

其次是风筝打法，这种方法适合远程职业较多，没有人可以充当副坦克的队伍。其打法和双坦打法类似，不同点是依靠远程职业，把小怪拉开击杀，坦克根据小怪击杀速度，在DPS转移目标攻击Boss前，提前判断是把Boss拉到小怪产生的火圈中烧化护甲或是拉到中间火柱中烧。该打法对配合要求较高，容错率较低，耗时较久。

在坦克和治疗有一定蓝装基础的情况下，或者说团队中有可以开嗜血压缩战斗时间的职业时，可以尝试一种较为简单粗暴的打法。笔者观察发现，只要全程保持Boss身上有融化护甲效果，则可以完全阻止技能5的施放。那么只要坦克在开场融化护甲之后，在熔化护甲DEBUFF消失前5秒左右重新烧一次，这样可以完全杜绝技能5的出现，使得这场战斗的场面回复到普通难度那般简洁。不过由于这样会使得Boss的技能2的附加攻击力和技能3的AoE伤害越来越高，所以必须尽快结束战斗，否则团队最终崩溃。不过这种打法可以大大简化战斗流程，所以当全队装备接近英雄本毕业的时候，笔者推荐采用此种打法。

4号Boss美丽是一只熔岩犬，在通往他的路上，只有暮光怪群和巡逻元素怪两种怪物。这里的暮光怪群比之前遇到过的额外增加了冰霜手雷和暗影牢笼两个技能，冰霜手雷会在地面放出一片冰霜并造成高额伤害，坦克和近战DPS必须迅速离开；而暗影牢笼则是一个DEBUFF，使你在移动时受到高额伤害。这两个技能组合起来非常容易秒人，所以建议采用控制打法。

暮光怪群之后有几组巡逻的元素怪，这些怪会随机对玩家施放陨石术，伤害很高，可以通过集中站位分担。

巡逻的双元素怪需要全体集中站位，分担陨石伤害，单人中陨石基本必挂

4号Boss：美丽

HP = 893,580（普通难度）
HP = 4,564,670（英雄难度）

技能1	恐吓咆哮（普通难度）	使附近的敌人因恐惧而逃跑，持续4秒。
	恐吓咆哮（英雄难度）	使附近的敌人因恐惧而逃跑，持续5秒。
技能2	狂暴冲锋（普通难度）	向敌人冲锋，将其击退并造成7863至9137点物理伤害。
	狂暴冲锋（英雄难度）	向敌人冲锋，将其击退并造成15725至18275点物理伤害。
技能3	岩浆喷吐	对一名敌人目标造成3400至4600点火焰伤害并让他着火，同时每3秒额外造成4000点火焰伤害。被移除时会产生爆炸。
技能4	烈焰爆发（普通难度）	对附近的敌人造成5087至5912点火焰伤害，并将它们击退。
	烈焰爆发（英雄难度）	对附近的敌人造成11100至12900点火焰伤害，并将它们击退。
小Boss技能	熔岩唾液	燃烧的熔岩唾液会在地上留下一滩熔岩，每秒对区域内的敌人造成2750点火焰伤害，持续20秒。
	小的大火焰吐息	每1秒造成9980点火焰伤害，持续5秒

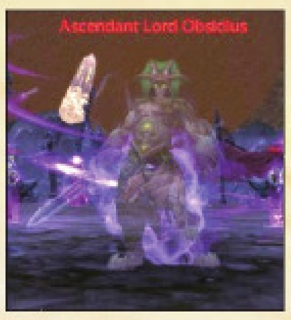
美丽周围有三只小熔岩犬，房间的最角落还有一只名叫兰提的熔岩犬，切勿杀死他，否则美丽将进入狂暴状态，伤害成倍数增加，很容易秒杀团队。

在普通难度下三只小熔岩犬和Boss没有仇恨链接，可以先行击杀，所以战斗非常简单。在英雄难度下，三只小熔岩犬与Boss仇恨链接，所以可以根据团队中控制职业的多寡以及控制技能的强弱，决定杀多少熔岩犬、控制多少，然后集火Boss。正常战斗没有什么特殊的要点，

不可击杀的熔岩犬兰提，他有一个有趣的BUFF，说明为“他正在尽最大的努力

注意躲避好场上的火焰，注意自保。

击杀完4号之后，清理两堆小怪就可到达5号首领处，小怪种类与四号前相同，不再赘述。一路上帮助玩家过关斩将的拉兹再次出现，帮助玩家清理掉最后一组小怪后，被5号首领秒杀。



5号Boss：卓越者领主奥希迪厄斯

HP = 837,731（普通难度）
HP = 4,149,700（英雄难度）

技能1	石之痛击	强力的攻击，使近战攻击所造成的伤害提高50%，并且将目标击倒。
技能2	雷霆一击	对附近的敌人造成较高的自然伤害，使他们的移动速度降低50%，持续8秒。
技能3	暮光腐化	腐蚀敌方目标，每2秒造成一次暗影伤害。持续12秒。
小怪技能	微光屏蔽	降低目标受到的治疗效果24%，持续4秒。

坦克在被叠加治疗减成DEBUFF后，开始风筝小怪

卓越者领主奥希迪厄斯在普通难度下Boss身边带着2个随从，英雄难度下有3个。随从有很高的免伤，无法击杀。

这场战斗的难度并不高，因为首领并没有什么致命的招式，难点反而在于小怪降低治疗效果的技能，在叠加到100%后，很容易使得坦克死亡。所以该战斗主要在考验小队如何在Boss雷霆一击的减速效果下进行风筝。任何被随从攻击的人要和他们保持距离，来避免叠加DEBUFF。虽然他们不能被控制，但是可以使用减速技能与晕技能，同时斗篷、反魔法盾、冰箱与无敌等都可以有效应对微光屏蔽。DK的亡灵大军、法师的冰环等技能，在这里非常有效。

战斗到一半，Boss会将自己和随机一个随从进行切换，这坦克和DPS要及时最初应对。能通过前四个Boss考验的玩家，是不会被这种阵势所难倒的，在经历了一场混战之后，相信玩家终将能战胜这个关底首领，轻松领取奖励。

石岩之心

和英雄死亡矿井一样，英雄石岩之心是目前最让人头疼的英雄本之一，即使是熟练工，也可能阴沟翻船。整个副本有很多强大的小怪，Boss战斗虽然不复杂但是要求反应灵敏，如果是野队，遇到几位不甚机灵的队友，在这个副本灭上三四个小时都不为奇——拼搏一晚上打不通也是可能的。

这个副本并非寻常之地，暴雪给这个地方安排了非常重大的剧情：这个副本就是大灾变开场动画中，死亡之翼打造新铠甲的地方——而死亡之翼的上一套盔甲，虽然经受住了上古之战的摧残，却在刀锋山与格鲁尔打斗之时，被卡德加施以简单的法术而崩解（详情请看魔兽官方小说《巨龙时代》）。死亡之翼的第一套盔甲是地精在上古之战时期打造的，而这次则由暮光教徒们为死亡的化身效劳。

在CTM的剧情中，四大元素领主中的石母塞拉赞恩和水元素领主耐普图隆均被上古之神的势力欺压甚至攻击，两者均被迫站到了古神的对立面。石岩之心对地深之源的居民来说曾经是神圣不可侵犯的区域，但是现在已经完全落入了古神势力暮光之槌的掌控之中。石母塞拉赞恩和陶土议会的萨满们，为了消灭暮光之槌的高阶祭司艾吉尔和她那些忠实的追随者们——其中甚至包括石母的一名孩子——开始对石岩之心进行反攻。

这个副本的小怪和Boss都较难应付，笔者将一一介绍下它们的特点以及应对方法，刚进副本，我们能见到我们的老朋友米尔浩斯·法力风暴，还记得他吗？“天杀的，快治疗我，我要隔屁了！”没错，就是被纳鲁误关在禁魔监狱的那个搞笑侏儒。不过这次，他却成了暮光之槌的忠实拥趸，不知道是不是漫长的囚禁生涯中被古神给唠叨疯了。不过这家伙还是让我们乐了一把，当他和我们捉了许久迷藏，开始读条搓毁灭性大招的时候，却不幸被副

中间的侏儒法师，就是大家所熟悉的米尔豪斯 · 法力风暴，他已经完全沉迷于暮光之槌的邪恶教义之中

本的一号首领给撞飞了，生死不明。

米尔豪斯免疫控场，会施展单体暗影箭、恐惧术、暗影之怒和寒冰箭雨等多种法术，不过其实除了暗影箭以外，其它技能都是随机或是群体法术，只要坦克或者安排专人打断好，威胁并不大。当他血量被打掉一般左右，会直接逃跑，无法击杀。他还率领了一大群小弟，一定程度上来说，这批小怪，比米尔豪斯本人更加难缠。

在这批小怪中，有两种的威胁较大。其一是石岩之心战争使者，他是标准的战士型小兵，伤害能力普通，会使用狂怒来增加伤害100%，比较特别的是狂怒会要靠施法才能够完成，而这个狂怒可以被一些技能中断，例如震摄波，冲击波，龙息，恐惧，肾击等等，所以如果有晕技可以使用，也能利用连续击晕来做控场。

石岩之心战斗使者

除了米尔豪斯，怪堆里唯一有蓝条的小怪，拥有变身的技能，可以化身巨大的土元素，引导强大的大范围AoE给团队造成巨大伤害。在他变身为土元素之时，全团请务必优先消灭之。

控制打法是较好的原则。没蓝的小怪会狂暴，有蓝的小怪会变身，很是烦人

就这样，我们不停的追逐米尔豪斯，他反复逃跑几次后，会开始读一个时间非长久的大招想秒杀掉我们，但是1号首领次数忽然刷新，把米尔豪斯和他的手下们全部撞飞，生死不明。

1号Boss：寇伯拉斯

HP = 1 612 400（普通难度）
HP = 2 904 790（英雄难度）

技能1	水晶弹幕	寇伯拉斯会对随机目标喷吐水晶，造成范围伤害，可通过离开该范围躲避。喷吐结束后该区域会刷新部分小水晶。
技能2	钻地	每隔一定时间，寇伯拉丝会钻到地下，并释放出部分小怪。
技能3	冲级	寇伯拉斯在钻地阶段，会在地表标记出一段区域，并快速钻出，造成极大伤害。

这场战斗中，Boss会不断在地上和地下两个阶段切换，地上阶段只需要注意躲避好Boss的水晶弹幕技能即可。值得注意的是，弹幕后刷新的小水晶，撞到人会有爆炸效果，但是血量非常少，DPS直接要注意第一时间飞快AoE掉。

地上阶段，要注意及时躲避水晶弹幕，并AoE小怪

地下阶段，必须留意地上尘土飞扬的区域，寇伯拉斯在钻出并造成巨额伤害，即使是坦克也无法承受。途中坦克被打飞并受到了至少11万伤害

每隔一定时间Boss会钻地，并召唤出一批普通小怪，坦克拉住AoE即可。一定要注意的是，这个阶段，寇伯拉斯会在地面上拱出一道尘土飞扬的长痕，1秒后它将从这道长痕的一端冲向另一端，如果在其冲刺路线上，会受到巨额伤害并被打飞，非坦克职业基本直接秒杀，坦克职业也很容易挂掉。躲好这个技能，才是本场战斗的关键。

寇伯拉斯在地下冲刺数轮之后，将会回到地面，团队抓紧机会进行输出。如此大约两轮循环，便可以将其击杀。

击杀完1号首领之后。玩家们将会面对两种让人头疼的小怪。首先遇到的是晶育巨人。这个看似普通的石巨人，会用地震和召唤小怪两招。召唤的水晶血很少，但是会爆炸，相信大家都能熟练应对秒杀之。而地震却会让大家极其头疼，地震的伤害很高，2秒施法后造成5万点伤害，如果不进行躲避，两轮技能之后，团队就有减员。这个技能的描述非常有趣——“此技能只会影响在地面上的目标”。而躲避这个技能的方法，就是紧盯他的施法条，在读条完毕前零点几秒起跳，保证读条完毕瞬间人物尚未落地，就可避免受到伤害。

即使是老手，也不容易保证每次都能成功起跳避开这个伤害。经笔者测试，斗篷等法术免伤技能可以抵挡一次地震效果，而牧师的漂浮术，则可以完全无视该技能，因为有漂浮术的单位，系统默认其不在地面。

面对石巨人，1、2、3，跳！

接下去是几组剥皮者，夹杂一些晶育巨人，拉怪时要小心，避免引到多波，否则很容易灭团。剥皮者的难度要大大低于晶育巨人。唯一要注意的是，他们会释放一个叫“剥皮攻击”的技能，目测将以0.5秒以下的攻击间隔，快速攻击前方区域，造成高额伤害，不过坦克可以站到它们侧面，这样它们就只能傻乎乎的对着空气快速攻击。

拥有秒速拳的剥皮者，“我要打十个！”

清理掉几波小怪之后，玩家们将会来到一条天堂路，需要快速通过，才能到达Boss所在区域。通过的时候需要注意空中不断落下的石柱，提前躲避，否则会被秒杀。

天堂路上的晶柱落下时会有明显的阴影

通过这条道路之后，就可以开始和岩革的首领战。

2号Boss：岩革

HP = 2,450,848（普通难度）
HP = 4,149,700（英雄难度）

技能1	沙尘冲击（普通难度）	对施法者面前15码范围内的所有敌人造成23750至26250点自然伤害。
	沙尘冲击（英雄难度）	对施法者面前15码范围内的所有敌人造成47125至52875点自然伤害。
技能2	水晶风暴（英雄难度）	每0.5秒对所有的敌人造成9425至10575点自然伤害，持续6秒。施法目标须在视线范围之内。

正如同绝大多数的龙类Boss一样，岩革拥有正面的高伤害吐息，所以除了坦克，其它人要避免站到它的正面。不过它并没有扫尾技，所以治疗和近战DPS可以放心在他身后甚至身下。Boss会在场地上施放火圈，注意留意脚下，冒

烟就提前离开，可以规避很多伤害。

刚开场场地上没有任何障碍物，不久后Boss将会升到空中，并如同之前的天堂路一般落下石柱，这时候要注意躲避，找好站位等待Boss下地。

上天阶段依然可以被攻击到，不过还是以走位和自保为第一优先

Boss下地之后，由于有石柱的存在，会较大的站位限制，要注意不要受到火圈和Boss吐息的误伤。此时Boss会施放水晶风暴，这个技能是以Boss的头部会起始点的一个全屏AoE，需要玩家躲避在石柱背后来避免受到伤害——很熟悉的龙类Boss原子弹模式吧！不过要注意的是，水晶风暴伤害很高，而且判定点是Boss头部一个小区域，一定要注意观察自己是否完全避开了伤害，否则很快就会挂掉。

水晶风暴的施法判定点是在Boss头部，要注意Boss头部、石柱和自己要三点一线，贴紧石柱

当小队可以熟悉应对这些技能之后，就只需要耐心等待地上阶段-天上阶段-地上阶段的循环，最终消灭Boss。由于石柱不单能卡Boss的视野，也会卡住治疗的视野，所以这场战斗，全员都要注意自保，避免无谓的伤害。

在通往3号首领的路上，玩家需要留意一种名叫“石岩之心哨兵”的小怪。他类似于祖阿曼通往龙鹰道路上的斥候，血量大约只有6000左右，如果没有在触发战斗的短时间内击杀，就会呼叫一些救兵来进入战斗，所以需要集火秒杀。其它的人形怪，并没有太多的注意点，只需要进行好控制即可，能打到此处的玩家，对此必定是轻车熟路。

接下来大多都是4～5只一组的怪群，混合元素怪“石岩之心岩浆领主”和人形怪“石岩之心裂缝召唤师”，难度较低，可以靠控场来击杀，装备过关的话也可以AoE。石岩之心裂缝召唤师除了会发暗影箭以外，还会开启恶魔之门，只要在引导中，就会不断出现小鬼来加入战斗，只要看到最好马上断法，或是用击晕来中断召唤。

清理大个子110时注意分散

这里还有一种新的小怪，石岩之心卫兵。血量大约有65万左右，是很棘手的小兵，会对主要目标使用震摄波，最特别的是会使用连续跳跃来击飞玩家。这个连续跳跃是随机目标，而且施展一次会跳4次，跳的速度非常快，被攻击到之后就会被击飞在空中。如果它连续跳跃的两个人，而这两个人又靠太近，会直接在空中连续击飞，除了相当高的伤害以外，还会有离开治疗范围和引到其它小怪的风险。建议除了坦克靠墙坦以外，也尽量拉回安全区域来坦，远程散开，近战则拉最远距离打，避免踩坦克或是踩近战的时候被一起击飞，又同时两次连段。

3号Boss：欧兹鲁克

HP = 2 450 848（普通难度）
HP = 3 319 760（英雄难度）

由于下一场Boss战需要较大的空间跑位，所以团队需要清理掉周围的一大批人形怪。

3号首领欧兹鲁克是石母塞拉赞恩的儿子，由于他加入了暮光之槌，塞拉赞恩决定大义灭亲。不过当玩家扮演的陶土议会势力成功为石母清除欧兹鲁克之时，石母却黯然神伤，表示想独处一下。联系到石母曾叹息，自己在玛拉顿的女儿无端遭致凡人毒手，不由得让人有些同情她（什么，我才不会告诉你当初我替塞纳里奥议会杀了公主呢！）。

技能1	源质壁垒	对植入欧兹鲁克的源质铠甲进行充能，让他们有20%的几率可反射法术，持续10秒。
技能2	源质盾刺	尖刺从欧兹鲁克身里喷射出。在此效果持续时间内对欧兹鲁克的任何近战攻击将会在3秒内对攻击者造成较低的流血伤害。此效果最多可堆栈20次。持续10秒。
技能3	地面猛击（普通难度）	扬起一阵猛烈的地面打击，对冲击位置范围8码内所有敌人造成99999点伤害。
	地面猛击（英雄难度）	制造出强烈的地面冲击，对所有在冲击位置半径8码内的敌人造成509999点伤害。
技能4	粉碎（普通难度）	将欧兹鲁克突出的尖刺射向周围的敌人，对15码范围内的所有敌人造成40000点伤害。护甲无法降低此效果。
	粉碎（英雄难度）	将欧兹鲁克突出的尖刺射向周围的敌人，对15码范围内的所有敌人造成153000点伤害。此外，任何正在施法的目标，其施法动作都会被中断。
技能5	麻痹（英雄难度）	昏迷所有敌人，持续8秒。如果此效果作用期间没被中断，则可造成47500至52500点秘法伤害。此效果在目标受到伤害时会被移除。
技能6	狂怒	造成的伤害提高50%。

虽然这个Boss的技能非常多，但实际只有坦克和近战DPS需要及时应对，其中坦克的压力最大。

需要注意的技能有地面猛击和粉碎。地面猛击和系统的描述略有不同，实际上这个技能是一个8码宽的冲击波，在Boss读条施放地面猛击的时候，坦克平移就可以躲避，注意移动距离要足够，否则受这个伤害必死无疑。

粉碎这个技能作用范围只有15码，所以除了坦克和近战DPS外，其它人大部分情况下无需担忧。普通难度下这个技能同样毫无威胁，2.5秒的施法时间让近战单位有充足的时间离开。

英雄难度下施放这个技能前Boss会先施放麻痹昏迷全队玩家，不过由于Boss身上会有源质盾刺，只要攻击

躲避粉碎示意图

Boss，就可以给自己挂上轻微伤害的流血DOT，来解除麻痹。解除麻痹之后要立刻离开，因为剩余的时间已经很紧张，只有马上跑路，才能不受到粉碎的伤害。这里治疗也需要在麻痹释放前攻击下Boss，否则麻痹会使自己承受高额伤害。

4号Boss：高阶祭司艾吉尔

HP = 1 612 400（普通难度）
HP = 2 489 820（英雄难度）

技能1	血之诅咒（普通难度）	使目标受到物理攻击时所承受的伤害提高1000点，持续15秒。
	血之诅咒（英雄难度）	使目标受到物理攻击时所承受的伤害提高5000点，持续15秒。
技能2	地壳裂块	从地面扯下一片土块，并且将其掷向一名随机玩家的位置。当这个土块撞击到该位置时，10码范围内的所有友方或敌方单位将受到高额伤害。
技能3	召唤重力之井	召唤一个粉碎性的重力领域。任何范围10码内的友方或敌方单位会被吸至中心点。此法术会持续对范围内的敌人造成伤害，离中心点越近所承受的伤害就越高。持续20秒。
技能4	原力之握	将目标困在能量力场中，使其漂浮在空中再将其重重地轰至地面上。目标每次被轰至地面上时会受到较高伤害，持续5秒。护甲无法减免此伤害。
技能5	能量护盾（普通难度）	对5码范围内的所有敌人造成14250至15750点秘法伤害，并将其击退。此外，施法者将被能量护盾所包围，此护盾可使所受到的伤害降低75%，并让施法者可以飞行。
	能量护盾（英雄难度）	对5码范围内的所有敌人造成47500至52500点秘法伤害，并将其击退。此外，施法者将被能量护盾所包围，此护盾可使所受到的伤害降低75%，并让施法者可以飞行。

这个首领的技能看起来很花哨，但是这场战斗相比之前的Boss，要轻松的太多。开场前Boss边有两大群小怪，可以分批拉来AoE掉，然后再激活Boss。

战斗中需要注意随时躲避地上的黑水，以及Boss归位后施放的落石。每隔一定时间，会有一大波非精英小怪刷新，这些小怪无需团队出手攻击，可以让吸引到仇恨的人把他们风筝进黑水自然死亡。

先分批击杀小怪，再激活Boss

治疗站在黑水的另一侧吸引仇恨，让刷新的小怪跑进黑水死亡

战斗持续时间不短，不过只要注意躲避场地上的AoE伤害，这场战斗并不会给大家造成压力，很快的，大家也能完成此行的目的，歼灭了暮光之槌在这地核圣地的势力。

漩涡尖塔位于奥丹姆东南的天空中，被大家称为“天空之城”。它的普通难度是面向82～84级玩家的，而英雄难度在9个英雄本中较为简单，整个副本只有两个准木桩Boss和一个技巧性Boss，并且出产空气系的元素材料，所以颇受玩家喜爱。

漩涡尖塔以及四风王座是同属一个副本群，奥拉基尔所带领的空气元素以及他的爪牙在这里聚集力量，已准备应对这个混乱时代的来临。由于这里的剧情相对简单，而且是玩家在升级过程中必定经历的，所以本文不做赘述。

初进入副本，可以看到有5只怪物，正中间是风之王储，两侧则有狂风士兵和狂野漩涡，两侧的风灵是法师型。狂野漩涡的主攻技能是闪电箭，狂风士兵则是冲锋、风锥和风之新星。

空气系元素怪

这批小怪的主要威胁是，战斗中会刷新小怪，同时场地上有群体的星殒术伤害。一般来说，集中火力消灭风之王储比较合适，另外4个威胁性都不高，可以控场，也可以拉到一起AoE。如果看到小兵刷新，坦克要尽力拉住。打完之后上楼可以看到有2只风之王储，之后就可以看到首相伊尔丹。

在这里读者朋友们可能要质疑，其它副本的攻略，细致到大部分小怪都有图解，为何这个副本，一直就是文字平铺直叙？在这里笔者也只能表下无奈了，这个副本的前半段，全部是空气元素怪。暴雪大概是苦于没有合适的造型来表达无形的声音，干脆直接做成了准透明模型，笔者打了一周漩涡尖塔，只有这区区一张图算是能让人看出元素的造型——这还是因为众多AoE职业给他们染了色的结果。

所以在这里笔者也只能道声抱歉，这副本的前半段，无法让读者朋友们按图索骥，只能辛苦大家，多多体会文字内容了。

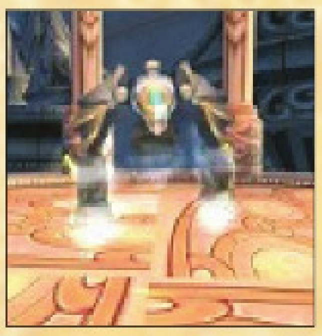
打完后会看到2只巡逻的装甲飓风，可以被控场。这两位一看气势就不同，身披铠甲，终于看得见、摸得着了。有趣的是，桥那段会有一只害羞的空气元素，它的名字是潜伏的暴风元素，如果它发现自己成为了别人的目标，就会散成一团假死。它假死阶段会快速回血，没有必要击杀，只需要排一名远程，站到它的“尸体”

上让他保持假死状态就可以了。

这里的的小怪并不多，清理3组透明的空气元素之后，就可以见到该副本的第一个Boss。

两只巡逻的装甲飓风

1号Boss：首相伊尔丹



HP=1 999 376（普通难度）

HP=5 228 622（英雄难度）

技能1，闪电箭（普通难度）：以闪电冲级敌人，对其造成8500～11500自然伤害。

闪电箭（英雄难度）：以闪电冲级敌人，对其造成12750～17250自然伤害。

技能2，召唤暴风雨：它将在周围30码内召唤旋风，任何被它们触碰到的人都会受到大量伤害。

久经战阵的老玩家，大致已经从这家伙的技能中猜测到他是一个空顶着首相头衔的花架子了。而事实也正式如此，即使是英雄难度技能，也只是唬人人，所谓的大量伤害，不过只有区区几千点——在这个连DPS血量都直奔10万而去的年代，这算不了什么。

旋风的伤害并不高，不过会给人施加降低急速的DEBUFF。在这张截图中，我们全部小队都缩在Boss身边硬吃旋风。这真是所有英雄本Boss中，最“便当”的一个了

技能比野外的小怪还要少，您真的是Boss吗？

在英雄难度下，平时会有大量旋风围在Boss外围，每隔一定时间他们会往中间靠近，如果治疗强力的话，建议直接站在中间输出，无视旋风。

消灭了名不副实首相伊尔丹，大家可以点击它背后平台边的旋风，这样会把你传送到下一个战斗平台。在这个平台上，我们开始遇到较为强力的空气元素。由于他们拥有伤害非常高的飓风术，而这个平台又较为狭窄，如果放任他们同时施放飓风术，治疗压力是非常大的。所以装备不好的情况下，这里还是需要控场的。

飓风术的伤害较高，对于近战比较多的队伍会造成很大困扰

在这批AoE狂热者背后，是几只盗贼系的空气元素苍穹刺客，他们会给当前目标不停叠加减攻击速度的毒，建议驱散，除此之外，没有任何威胁。

对于DK以外的坦克来说，苍穹刺客的减速毒药并无威胁。DK坦会因此降低较多仇恨，不过不至于影响击杀

清理了这些刺客之后，我们终于能见到比较像样的小怪了。这条龙的主要技能是吐息和类似军刀猛刺的正面攻

治疗圈的效果可以抵消喷吐的伤害，不过要注意，不要让龙也站到圈里

击，同时会在地上召唤一个治疗圈。打法是把龙引出去，然后小队（包括坦克）一起站到圈内来享受治疗圈的滋润，并分担军刀伤害。

在通往下一个Boss的路上，还会遇到两个有趣的名为凛冽强风的球体，它们血量极多，并会用旋风阻碍玩家前进。不过只要玩家攻击他们一下，旋风就会短暂停止，这个时候即可通过。任何伤害性技能均可，打一次即可通过，无须持续攻击。

两只拦路虎

清理了这些障碍，我们将面对这个副本唯一称得上有难度的Boss。

2号Boss：艾塔伊洛斯

HP=1 999 376（普通难度）

HP=6 639 520（英雄难度）

技能1，召唤烈风：聚集附近的气流，将其扰动成一道猛烈的飓风。

技能2，艾塔伊洛斯的上风：站在艾塔伊洛斯的上风会使得攻击和施法变得容易许多。攻击和施法速度提高100%，移动速度提高30%。

技能3，艾塔伊洛斯的下风：站在艾塔伊洛斯的下风处会使得攻击和施法变得困难许多。攻击和施法速度降低100%，移动速度降低30%。

技能4，凛冽之息（普通难度）：对施法者面前锥形范围内的敌人造成25500至34500点冰霜伤害。

凛冽之息（英雄难度）：对施法者面前锥形范围内的敌人造成47500至52500点冰霜伤害。

技能5，闪电冲击（英雄难度）：以闪电冲击一名目标，造成83250至96750点自然伤害。该技能只有在目标离Boss过远时施放。

这是一场非常有趣的Boss战。首先，场地上会有较多移动的小旋风，要注意避开他们，否则会被打飞。普通难度下被打飞并无大碍，英雄难度下如果不慎被多次击飞导致掉下平台，会触发英雄难度特有技闪电冲击而遭到秒杀。

需要注意的是，这个副本是允许跑尸体的，不过在这场战斗中如果跑尸体，进门瞬间就会因为离Boss距离过远而被秒杀。

除了明显的小旋风外，还需要留意场地上的“风”。这个风较难用语言描述，请注意观察下图中全屏覆盖的白色云雾，在战斗中你可以明显地观察到他们在流动——风吹云动，也正是依靠这些云的涌动来给你指示风向。不过这里的上下风判定，和我们生活常识以及这里技能描述不同，实际上，系统的判定方式是当风从你的背后吹来时，断定你所站的位置是上风处，而当风从你的正面吹来时，断定你所占的位置是下风处，并给予对应的效果。

依靠云的涌动来指示风向

这个Boss的血量非常之多，但是在全程保持上风100%加速的情况下，这个数字并不可怕。不过有时会由于有些队友不会分辨风向或者躲避小旋风，而导致减员。

这个Boss的伤害并不高，他的吐息是随机目标，所以无需刻意呆在他的背后输出（这样菜刀往往会处于逆风状态），可以大胆的站到正面分散。

圣骑和DK这类回血能力突出的坦克，在这里基本不需要治疗。由于100%的急速加成使得DK坦的自我治疗能力提高了将近100%，甚至能做到无他人治疗而坚持不死，即使小队全灭，坦克也能靠自我治疗单刷打死这个家伙。

圣骑和DK这类回血能力突出的坦克，也能靠自我治疗单刷这个Boss

艾塔伊洛斯掉落一条挺漂亮的特殊坐骑，在Boss快倒下之际，赶紧祈祷吧！

在通向3号Boss的路上，我们将会遇到新的小怪群。这一区的小怪换成了猫人，最需要注意的是神庙专家，算是牧师型，会用惩击和极效治疗术，惩击是伤害非常低的酱油法术，但是极效治疗术施法速度极快，而且一次就可恢复15万～20万血量，必须打断。

第一波猫人中只有一个神庙专家，我们派遣牧师控制他来治疗，集中火力输出其它小怪。如果没有牧师的话，建议使用强力控制牵制住神庙专家，或者干脆先集火杀死他。

随后的怪群拥有两个神庙专家，还出现了一个有趣的接地法阵。这个法阵类似于避雷针，只要你处在这个范围内，所有针对你的法系攻击都会被这个法阵吸收。而这波猫人的巡逻路线恰好覆盖了这个区域，所以一定要等他们

第一波猫人中只有一个神庙专家

走出法阵再行攻击。

推荐集火攻击一个神庙专家，控制另一个，除了坦克和近战输出外，远程职业站到法阵中，这样可以无视掉喜欢乱放法术打人的神庙祭祀。

这个接地法阵类似于避雷针

坦克上去进行嘲讽并且后退，把小怪拉出来

小怪们一旦离开了接地法阵，那就只是一盘菜了

到3号Boss前的小怪，除了这种猫人，就是一群乱放奥冲的球体，自保技能全开，上去拼个你死我活就可以了。

之后的某一波小怪，较为棘手。大家可以看到，他们全部位于接地法阵以内，意味着无法对他们进行控制，法系也无法对他们进行输出。所以这里笔者推荐把他们拉回到后面的平台来进行战斗。

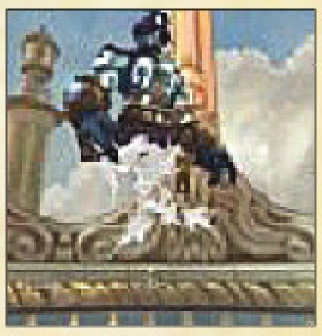
坦克上去进行嘲讽并且后退，在离开远程怪的攻击范围后他们便会跟上。只要让他们离开了接地法阵，那就只是一盘菜了。

这的确是一个轻松愉快的副本，Boss便当，小怪酱油，很快，我们就到了3号Boss面前。

3号Boss：亚沙德

HP=1 813 950（普通难度）

HP=4 481 676（英雄难度）



技能1，不稳定的接地力场：亚沙德引导并创造出一个接地力场，可在他从天空降雷时提供保护。

技能2，闪电链（普通难度）：向敌人射出一支闪电箭，这支闪电箭会在命中目标后继续攻击它周围最近的敌人，连续对目标造成越来越小的自然伤害，初始自然伤害25437-29562，最多可攻击5个目标。

闪电链（英雄难度）：向敌人射出一支闪电箭，这支闪电箭会在命中目标后继续攻击它周围最近的敌人，连续对目标造成越来越小的自然伤害，初始自然伤害68250～71750，最多可攻击5个目标。

技能3，至尊风暴（普通难度）：闪电从亚沙德上方的暴风中落下，对所有敌人造成大量(19475～21525)自然伤害。

至尊风暴（英雄难度）：闪电从亚沙德上方的暴风中落下，对所有敌人造成大量(19475～21525)自然伤害。

技能4，静滞之握（英雄难度）：使所有的敌人被定身，持续18秒。

从Boss的技能可见，他充其量只是比伊尔丹首相多了一个定身的小花招而已。他的闪电链范围十分广大，基本无法通过分散来减免被连击人数，治疗稍加注意就好。每隔一定时间，Boss会在地上画三角形，在他画完之后

每隔一定时间，Boss会在地上画一个接地三角阵，之后他会传送到其中并召唤全屏秒杀型AoE

他会传送到其中，并召唤全屏秒杀型AoE。

英雄难度下由于有定身技能的存在，会比普通难度稍多困扰。定身为魔法属性，可以驱散解除。如果小队没有驱散治疗，要注意在DEBUFF自然解除之后迅速跑去接地三角阵处，等AoE结束之后重新开始输出。如是循环多次，这个Boss也如伊尔丹那样，一命呜呼。

格瑞姆巴托

背景介绍

对于大部分部落玩家，这是个陌生的名字，在过去的5年里他们很可能根本都没有到过这个区域。而联盟玩家对于格瑞姆巴托的印象，也仅仅是湿地一角的奇特区域，明明是20级左右的地图，却被众多60级精英红龙守卫。除了60级时代抱着对提布的憧憬前来冒险Farm60+等级红龙的玩家，这里是个被遗忘之地。不过在魔兽历史上，此地却是风云际会，发生过两场影响重大的战役。

著名的三锤之战后，蛮锤部族退出了铁炉堡，来到格瑞姆巴托峰顶建立城池。另一支被逐出铁炉堡的矮人势力黑铁部族在积蓄实力之后，同时派遣部队偷袭铁炉堡和格瑞姆巴托。蛮锤部族虽然粉碎了黑铁王后莫德古德的攻势，格瑞姆巴托却被她的邪术污染，蛮锤部族最终离开此地前往辛特兰。

瑞姆巴托受到的诅咒成了许多邪恶阴谋的温床。在燃烧军团驱使兽人入侵艾泽拉斯的后期，龙喉氏族的酋长——臭名昭著的术士耐克鲁斯发掘了恶魔之魂并且奴役红龙女王阿莱克斯塔萨服侍部落，格瑞姆巴托被拿来当成红龙一族的牢狱。在他计划利用他的部队和强大的红龙军团对联盟发动新的战争。第二次大战中，龙喉部族被死亡之翼驱逐，直至恶魔之魂被毁，死亡之翼被四色巨龙合力击败并藏匿进地深之源。

当历史的时针转到现在，“暮光之槌”的到来驱逐了守护着格瑞姆巴托的红龙使者，使其成为训练死亡之翼爪牙的堡垒，而勇敢的玩家们，我们将接受红龙军团的委托，在鼎鼎大名的最强刺客迦罗娜和暴风城军情七处领袖肖尔的带领下解放矮人古城格瑞姆巴托。

副本地图

新的随机副本机制，要求玩家必须先探索到副本后，才有机会通过随机或者排指定副本进入该副本。

进入副本之后请沿着红线标示的路线行进，图上标示为传送点的地方，将在玩家击杀掉Boss之后激活，灭团后可

进入湿地或者暮光高地，到达地图标示点即可

乘坐该处的红龙快速通过副本。该副本虽然气势宏伟，但是设计上秉承了暴雪TBC以来的风格，一线到底，没有岔路，玩家无需担心迷路，打开地图根据骷髅头所表示的

虽然副本较长，怪物数目众多，但由于可以预先乘坐红龙进行轰炸，所以压力不大

Boss位置即可找到前进路线。

进入副本之后，可以在门口的NPC处接任务。首先我们需要清理两组怪物才能开始第一个任务：空袭格瑞姆巴托。头两组小怪并不难，不过由于是开荒，所以我们谨慎的采用了全控战术，猎人的冰冻陷阱与翼龙钉刺、术士的放逐与恐惧、萨满的妖术一齐上阵。该图后方被网住的五头红龙，可以被玩家解放并骑乘。第一次骑乘可以进行轰炸，之后将为玩家提供快速移动功能，相当于其他副本灭团后的传送点。

玩家将可以乘坐红龙沿途轰炸副本里的小怪，极大地削减甚至杀死他们。请参考副本进行路线有选择的攻击必须清理的小怪，可以大大提高效率。该副本的怪物类型多为人形、元素和龙类，每组怪物数量较多，所以务必在空袭阶段尽量削减他们的血量，否则在后面的过程中，将较为吃力。我们第一次打该副本时，光顾着急吼吼地清怪，却没有看任务说明，一路叫苦不迭，总觉得怪物众多而且强力，直到最后Boss才发现还有个任务没完成，仔细一读任务文本，一帮莽汉全傻眼了。

进行完轰炸任务之后，红龙将会送我们回到起始点，接下来我们需要清理众多已经削弱的小怪才能讨伐各个Boss。整个副本大概有20余种小怪，大致分为龙人类、暮光之槌人形怪以及元素类小怪。限于篇幅我们无法一一详解，只重点讲解部分易导致灭团的地方。不过相信聪明的读者朋友们，即使面对陌生的怪群，合理运用各种控制和打断技能，也能轻松愉快的搞定。

格瑞姆巴托的大部分Boss的技能都要求整个团队都知道如何应对，对于习惯了WLK英雄本站桩式输出1分钟就可以分赃的玩家来说会倍觉痛苦。这是一个开荒难度较大的副本，不过由于可以利用红龙轰炸提前清怪节约时间，在熟练之后，也是一个快速赚取英雄点数的好地方。

首先我们要面对的是1号Boss：昂布里斯将军，暮光之槌的指挥官之一。

1号Boss：昂布里斯将军

HP = 1 659 880（普通难度）
HP = 4 149 700（英雄难度）

技能1	狂乱	昂布里斯将军在血量低于30%时进入狂乱状态，其攻击速度提高50%，所造成的物理伤害提高50%。
技能2	闪击	昂布里斯将军冲向随机一名敌人的位置，如果撞到途中所遇到的玩家，会一并对这些玩家造成物理伤害，并将其击退！
技能3	流血创伤（普通难度）	一次猛烈的攻击，对目标造成武器伤害，外加每2秒7400至8600点的额外伤害，持续10秒，或直到生命力被治疗超过生命力上限的90%为止。
	流血创伤（英雄难度）	一次猛烈的攻击，对目标造成武器伤害，外加每2秒9250至10750点的额外伤害，持续10秒，或直到生命力被治疗超过生命力上限的90%为止。
技能4	地面攻城（普通难度）	剧烈的地面震动造成34125至35875点伤害和使他们昏迷4秒。
	地面攻城（英雄难度）	剧烈的地面震动造成58500至61500点伤害和使他们昏迷4秒。

知己知彼方能百战不殆，很多朋友不了解该Boss的技能，常常会在战斗中莫名其妙的被秒杀，或者坦克死亡而导致灭团，在此为读者讲解下如何应对这个Boss的技能。

狂乱和流血创伤这两个技能是无法避免的，只能依赖坦克和治疗的装备和技能来应对。地面攻城这个技能的实际效果与其文字描述略有不同，实际上这个技能类似冲击波，在提示Boss将要施放该技能的时候，坦克平移跑开，即可规避掉该伤害。

Boss施放闪击的时候，屏幕中心会有醒目的警示，并且有较长的施法时间

闪击是战斗中最容易导致减员的技能，Boss会向某名玩家冲锋，并且对沿途的单位造成高额伤害。不过该技能会在屏幕中有醒目提示，被点名玩家请注意离开当前位置，并且其他玩家要注意检查自己是否在该玩家与Boss的连线上，避免被冲锋误伤。团队采用扇形分散的站位，可以极大的减少误伤几率。

战斗中会不停刷新小怪，这些小怪并非精英，坦克拉住就可以，压力不大。但是值得注意的是，其中会有名为被诅咒的斯卡汀的紫色小怪，带有莫德古德的诅咒，死亡后会让周围8码内的单位伤害提高100%，如果让Boss得到了这个加成，那么在狂暴阶段很容易杀死坦克。所以一般的应对方法是由一名远程职业拉走该小怪，并击杀于较远离Boss的地方。如果无法及时找到这个特殊怪，那么可以让坦克不拉这批小怪，全部交给远程风筝击杀。

在掌握了Boss技能的应对方法之后，这场战斗将变得一场轻松，希望我们一次次跑尸得来的经验，能帮助各

团队中的远程职业要注意将小怪中某只紫色的特殊怪拉离Boss再击杀，他死亡后周围8码的单位将获得100%伤害加成

位读者朋友们轻松降服这只恶龙。

1号Boss之后的小怪较少，每组都是三只暮光诈欺者配一个奴役的格诺蛮兵。奴役的格诺蛮兵本身没什么技能，就是攻击力比较强，并且会震碎目标的护甲，而暮光诈欺者会用控制技能桎梏心灵，一旦有黑色锁链伸出来，务必注意打断，否则一旦治疗或者坦克被锁住，很可能导致灭团。建议这些小怪采取拉回并且控制的打法。

1号Boss之后的小怪，采取卡视角拉回并且控制的打法。这里要注意打断小怪的技能

清理完两组小怪，我们就可以面对2号Boss了，巨大的双头食人魔，锻造大师瑟隆葛斯。这个Boss相关的技能较多，仅介绍下几个需要注意的技能。

2号Boss：锻造大师瑟隆葛斯

HP = 2 074 850（普通难度）
HP = 4 979 640（英雄难度）

锤阶段（BUFF名称为负重）	这把沉重无比的锤子降低70%移动的速度但增加了300%的伤害。
剑阶段（双刃攻击）	锻造大师开始挥舞两把武器，提高他的攻击命中率，而且有时候可挥击两次。
盾阶段（个人方阵兵）	从前方受到的伤害降低99%。烈焰之箭：烈焰之箭可造成9750至10250点火焰伤害，并造成持续伤害。
刺穿猛击（普通难度）	冲向随即一位敌人，刺穿他并每1秒造成7800至8200点物理伤害，持续5秒。
刺穿猛击（英雄难度）	冲向随即一位敌人，刺穿他并每1秒造成19500至20500点物理伤害，持续5秒

整个战斗的难点在于全队要擅于规避伤害。全场的AoE技能较多，Boss会用怒吼来降低附近目标的施法，攻击速度50%，可以堆叠，不过会只要施放技能就可以消除一层DEBUFF，不会对团队造成太大困扰。同时会施放震地来造成目标范围地板上震裂，从天花板上会有落石来造成持续性伤害，类似TBC的格鲁尔和玛瑟里顿战中的落石，同时场地上也会有火焰等，总之地上有什么就躲什么。

这个Boss颇有当年死矿重锤先生的风采，收藏了一堆武器交替使用，具体效果见上表。当Boss拿出双刀的时候，加大治疗、坦克开启技能硬抗就可以了，队伍里有可缴械职业请来一发，这样这个阶段只要微笑就可以了。

Boss拿出锤子的时候，一般的处理方式是由坦克进行风筝，这样可以替治疗省蓝，如果实在无处可逃，请开技能再抗。风筝阶段团队队形较为分散，Boss在这个阶段施放刺穿猛击的时候可能会导致减员，请务必注意自己的站位，不要远离治疗。

该场战斗的难点在于Boss拿出盾牌的时候，普通难度下这个Boss的3种武器阶段都非常便当，英雄难度剑锤阶段也不难，但是盾阶段就非常的厉害。英雄难度下盾阶段Boss会对正面进行高伤害的火焰喷射，需要很快的躲避到Boss背后。需要注意的是，由于场地上往往有落石、火焰和远程火箭的存在，过分集中于Boss身后，会

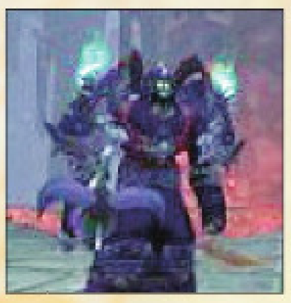
在平均装备较差的情况下，盾阶段时由于环境伤害较高，最容易导致团灭。途中全队在Boss身后分散成一个270°的扇形

锤阶段坦克一定要注意风筝，可怜的萨满被穿刺定在火中，直接扑街

大大增加治疗压力，请注意相对分散。

通往3号Boss的路上的小怪都是熟面孔，经历过前两个变态Boss的摧残，接下来的小喽ā，相信读者们必定是谈笑间樯橹灰飞烟灭了——唯一要注意的新小怪，就是一个巡逻的控龙者，他会召唤一条暮光飞龙，注意背对人群拉就好。

3号Boss德拉卡·燃影者是一位兽人祭司，暮光之锤的使者。他的坐骑就是之后我们会在暮光堡垒所见到的暮光龙瓦莉欧娜。整场战斗分为两个阶段，第一阶段需要攻击德拉卡·燃影者，第二阶段它会逃走并骑上瓦莉欧娜，团队将攻击暮光龙直至她丢下祭祀逃走，重新进入第一阶段。



3号Boss：德拉卡·燃影者

HP = 663 952（普通难度）
HP = 871 437（英雄难度）

技能1	火焰召唤	召唤火焰之灵锁定一个目标。火灵在接触到目标后便会施展超级新星。
技能2	燃烧暗影箭（普通难度）	造成8775至9225点暗影之焰伤害。
	燃烧暗影箭（英雄难度）	造成14625至15375点暗影之焰伤害。
技能3	碎裂扫击	残暴的碎裂扫击可造成100%武器伤害，并且撕开一道裂隙通往暮光国度。
技能4	瓦莉欧娜之焰（普通难度）	对面前的目标造成24375至25625点暗影伤害，并将受到冲击的目标击倒2秒。
	吞噬烈焰（英雄难度）	每1秒造成50000点暗影伤害，总共5秒，离吞噬烈焰爆发起点越远所受到的伤害越低。

在战斗中，无论处于哪个阶段，每隔一段时间，场地上会出现一团小火球，并很快变成一个火元素，锁定一个人并进行追逐，需要在火元素追上那个人之前将其击杀，这个过程和WLK ICC教授战中的红色软泥阶段非常类似。在火元素刷新前，注意离开火球位置，被火元素追踪的人要及时躲避，其他人用各种减速技能拖延并尽快击杀火元素。

躲避并击杀火元素是全场战斗中优先级最高的

德拉卡·燃影者血量很少，很快她就会逃走并骑上暮光龙坐骑前来报复，进入第二阶段。这个阶段依然会有火元素刷新，同时瓦莉欧娜会对随机目标施放接近180°角的喷吐，并随机在脚下施放暮光领域（非常不明显，坦克和近战DPS要多加留意，及时拉开）。虽然这些技能本身并不难处理，但是当火元素、喷吐、暮光领域和Boss不

龙阶段的喷吐，虽然角度非常大，但是并不难躲避，注意及时应对，并同时留意火元素

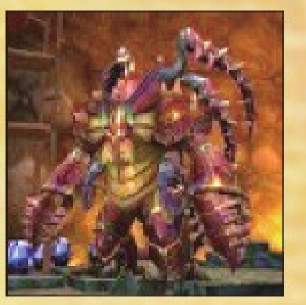
低的攻击结合在一起，使得这个阶段会变得异常艰难，唯一的解决方法就是尽可能避免AoE伤害，并紧盯火元素。

瓦莉欧娜在血量进入20%左右将会丢下德拉卡·燃影者逃走，战斗重新进入第一阶段，大家可以一扫上一阶段的紧张，轻松的收割。

虽然这场战斗的硬件要求比前两个Boss要低很多，但对于团队的反应能力要求高于前两者，笔者曾经在一次随机副本中，15次灭团于该Boss，原因都是随机到的队友，常常无视火元素，导致被火元素追上并触发AoE秒杀团队——甚至有法师闪现和术士法阵去撞火元素的情况，让人无语凝咽。

3号Boss到4号Boss的路上，同样都是些熟面孔。部分地段视角较差，注意打断和及时把小怪拉出地面上有伤害加成的篮圈。

暮光系小怪会给脚下丢篮圈，请注意把他们拉出来



4号Boss：伊鲁达克斯

HP = 2 904 790（普通难度）
HP = 6 224 550（英雄难度）

4号Boss伊鲁达克斯是高阶无面者，格瑞姆巴托的最高执行长官。他的造型是我们熟悉的奥杜亚无面者将军。该Boss技能较多，仅列举需要注意的技能。

这场战斗的技能，很多玩家已经在过往的战斗中有所体会，大体上可以理解为SW的基尔加丹、祖阿曼的龙鹰Boss和WLK的无面者将军的合体。首先，束缚之影这个直接从将军借鉴来的技能，使得团队需要小范围分散，避免多人被吸血。

每隔一定时间，Boss会使用衰弱之箭、召唤无面堕落者和暗影强风技能，需要团队做出不同的应对。

衰弱之箭是Boss对当前仇恨目标施放的技能，会打飞当前目标。该技能的伤害不高，不过会使得坦克受到衰弱身

技能1	束缚之影（普通难度）	唤出束缚之影，定住目标8码半径范围内的玩家，每6秒吸取5，000点生命，持续施法。
	束缚之影（英雄难度）	唤出束缚之影，定住目标8码半径范围内的玩家，每6秒吸取10，000点生命，持续施法。
技能2	衰弱身躯	衰弱之箭导致的效果，受到的伤害提高100%，持续3秒（在英雄难度下持续时间更久）。
技能3	暗影强风（普通难度）	引导一阵暗影强风，对强风眼外的敌人受到的暗影伤害持续渐增50%每秒。
	暗影强风（英雄难度）	引导一阵暗影强风，对强风眼外的敌人受到的暗影伤害持续渐增100%每秒。

躯的影响，受到伤害提高100%，坦克要注意开技能，或者风筝Boss到衰弱身躯消失——这个过程类似于3。1时期应对无面者将军的黑暗涌动。

中了衰弱身躯之后，开始风筝Boss。值得注意的是，衰弱身躯很可能和召唤无面者同步施放

召唤无面堕落者类似于祖阿曼龙鹰Boss召唤小弟开蛋，无面者的刷新点为房间的入口——在进入战斗后入口会关闭并出现一道传送门——团队可以提前移动来争取时间攻击无面堕落者。普通难度刷新一只堕落者，英雄难度会刷新两只，他们会直奔房间两侧的龙蛋区开蛋，要尽量在他们读条完毕前击杀他们，否则他们会释放出小龙，对团队造成巨大的伤害。

无面者刷新。途中的紫色半月是Boss的衰弱之箭，坦克刚好在刷新无面者时被打飞

暗影强风是一个全场AoE技能，在Boss施放该技能前，场地上会出现一个黑点，全队要马上移动到该点，Boss很快就会以这个点为中心施放暗影强风——不过正如一般的飓风，玩家所处的台风眼是风平浪静的，而没有站到该点，会很快被秒杀。

总的来说，这个Boss的难度要比之前的Boss低，能除掉之前的三个Boss，相信并不会在这个Boss上浪费太多时间。不过还是不要掉以轻心，因为暗影强风和召唤无面者这两个技能，都需要团队做出及时应对，否则灭团近在旦夕！

Boss准备施放暗影强风，注意右侧出现台风眼

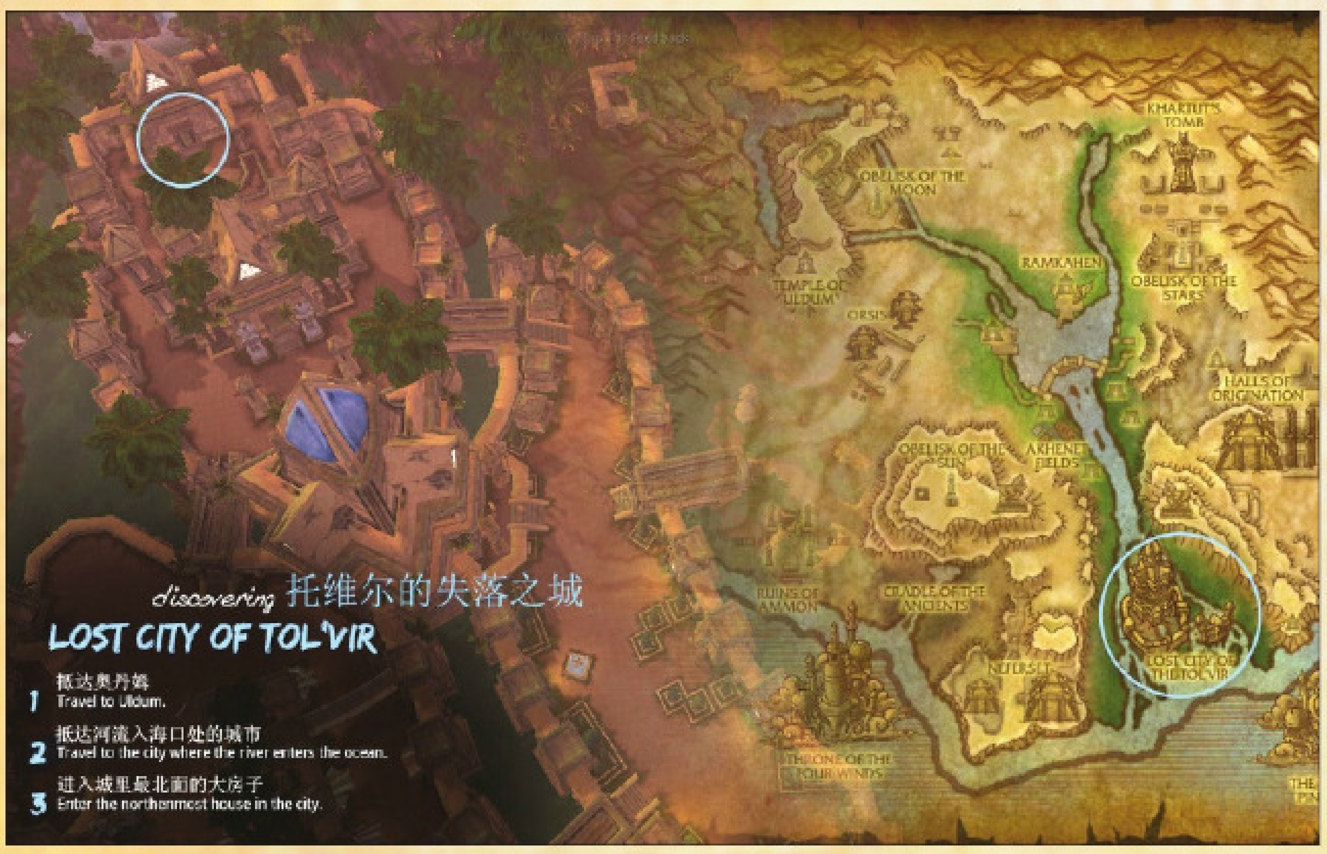
全队躲避到台风眼之中，才能躲避秒杀

消灭了伊鲁达克斯之后，整个副本也告一段落。格瑞姆巴托是9个新英雄副本中较难的一个，几个Boss都非常经典而且全面的考验了硬件与团队技巧，能通过这个考验，就意味着队伍已经面对大部分英雄本和部分Raid Boss的能力了。

托维尔的失落之城

托维尔的失落之城，作为一个5人副本，是给84～85级的玩家设计的。居住在这个地城之中，是一个被称为猫人的神秘种族“托维尔”，他们是在亿万年前由泰坦创造出来，用于护卫位于奥丹姆泰坦的研究设施。托维尔的失落之城就是他们曾经生活战斗过的地方。随着大灾变的到来，奥丹姆与风元素位面产生交集，离风元素们最近托维尔自然成了他们征服世界的第一个目标。托维尔副本中的主要对手就是由猫人将军和精神领袖，但最终的对手正是风元素领主派来蛊惑托维尔们的罪魁祸首。

奥丹姆是玩家升级必不可缺的一环，相信玩家们对于猫人的遭遇已经有所了解了。泰坦的造物，上到艾泽拉斯的守护者，下到维库、猫人等生物，无不在泰坦离开之后，遭到被泰坦封印的古神势力的摧残与压迫，真是让人唏嘘不已。



奥丹姆的小怪拥有强大的毒系伤害，截图中近战区域已经有不少毒云

整个托维尔的失落之城，有武器和多种饰品等上佳掉落，副本小怪不多，节奏明快，而且难度在英雄本中属于中等——蛊惑毒害他们的风元素派系副本漩涡王座是最简单的英雄本，当然游戏中的强弱并不能和剧情中画等号。

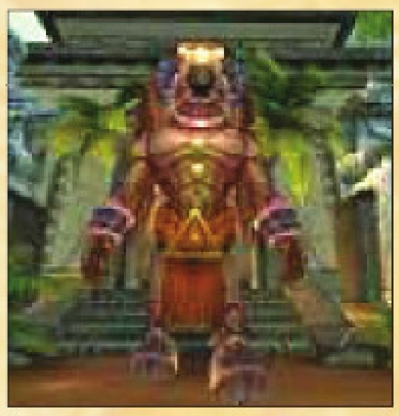
进入副本之后，只需清理3堆小怪即可到达一号Boss之处。整个副本小怪难度偏低，种类也较少。不过如果采用AoE而非控场打法，需要小心众多的毒系伤害，他们会给坦克和近战造成巨额伤害。即使装备较为精良的小队，如果拥有多名近战职业，还是建议采用稳妥的控制流打法。

除了扎堆的小怪，玩家还会遇到一个单独的巡逻怪。不

过他的的杀伤人比之前的施毒四人众小的多，只有一个近战区的AoE需要坦克关注。这个巡逻怪是该副本任务要求击杀的任务怪，任务要求击杀数量为两只，另一只在小队行进路线的另一侧，在击杀完一号后，可以在二号Boss的附近找到。

笔者测试发现，在一号Boss战斗中，如果逃到通往二号Boss的通道内，可以脱离战斗，从而避免团灭。如果队伍不够强力，开荒时可以在击杀一号Boss前，先清理去二号Boss的道路，这样在击杀时可以避免无谓的团灭。

1号Boss：胡萨姆将军



胡萨姆将军是一位在被风元素蛊惑住的托维尔军中的指挥官。

HP= 1 784 371 （普通难度）

HP= 4 564 670 （英雄难度）

技能：

心怀叵测：让一名敌对玩家充斥心怀叵测的邪恶念头。

引爆陷阱：对3码范围内的敌人造成高额火焰伤害并将其击退。

冲击波：击裂脚下大地形成一道冲击波，影响前方的单位。

在这个Boss的技能命名上，暴雪真是故弄玄虚。我猜大部分玩家都想不到，这个所谓的心怀叵测，实际上是冲锋，造成高额伤害并且打飞；冲击波实际是以Boss身体为中轴的十字型AoE。由于Boss会在随机人员脚下施放炸弹，所以全体要注意分散。

在战斗持续了一段时间之后，场地上被大量地雷（地上的金黄色与暗黄色物体）占据，不过地雷爆炸的范围并不大，大家在站位的时候可以见缝插针。在击杀过程中，Boss会冲锋抓起随机某队员然后抛击在地面上会造成很大的伤害，如果被抛在地雷上可能触发二次伤害，最好能提前观察情况，适当自保。

冲锋与地雷

每隔一定时间，Boss会施放冲击波，这个技能会读条并有明显的烟雾覆盖作用区域。只要及时离开，这个伤害就会避免。虽然动画看起来很华丽，不过稍作移动离开十字形的烟雾即可。近战攻击职业比较理想的躲避方法是往Boss的侧后方移动，最远距离攻击Boss。

誓语队长

每隔一定时间，Boss会施放冲击波

在英雄难度中，Boss偶尔激活地上的部分陷阱，它们将会在几秒后爆炸，而非平常那样需要人踩了才会炸开。被激发的陷阱会发出明显的黄色光芒，产生的伤害类似奥爆的效果，作用范围并不大，注意闪避就可以解决。

此外，在这个副本的战斗中无法跑尸，只有跑到通往二号Boss的通道，才能脱离战斗。一号首领硬件要求并不高，是一个技巧性Boss，需要全团有一定的走位和自保意识，整体规避好两种AoE伤害，为治疗减轻压力，才是过掉这个Boss的基础所在。

在通往2号Boss的路上我们会见到些新鲜的小怪，这些侏儒斥候攻击并不高，可以群拉，不过他们会使用一招龙息术，当前坦因龙息术进入困惑状态时他们会转而攻击其他人，要注意及时帮坦克解除龙息DEBUFF，如果没有可以驱散的职业，那么仇恨仅次于当前坦克的人要小心自保。

这样的侏儒怪群一共有三堆，其中两堆和二号Boss在一起。不过Boss受到一定伤害后就会逃走，所以可以

把小怪和首领拉到一起AoE

放心把小怪和Boss拉到一起AoE。

清理完这些侏儒战士我们将面对副本的二号Boss，锁喉和奥各。奥各就是我们之前在清理侏儒小怪中遇到的那个大号侏儒人，而这只鳄鱼是他的宠物。在普通难度的战斗中，奥各会在我们和锁喉战斗的过程中偶尔出现进行骚扰，锁喉死后不再出现。在英雄难度中，他会继续在锁喉的战斗中攻击玩家，在锁喉被击杀之后，玩家还需要击杀奥各才能获取战利品。值得注意的是，锁喉死后并不会直接进入奥各的战斗，小队可以恢复完毕后再行战斗。

2号Boss：锁喉&奥各

HP= 1 659 880（锁喉）（普通难度）

HP= ？（奥各）（普通难度下无法攻击，也不参与战斗）

HP= 3 734 730（锁喉）（英雄难度）

HP= 2 074 850（奥各）（英雄难度）

技能1，尘土连枷：以他的尾巴周期性地击打地面扬起尘土。

技能2，毒性怒气（普通难度）：造成的伤害提高25%，持续2秒。

毒性怒气（英雄难度）：造成的伤害提高50%，持续2秒。

技能3，血魄气息（普通难度）：每2秒造成1387～1612点流血伤害。附近的鳄鱼都能闻到你的血！你是主要的攻击目标。

血魄气息（英雄难度）：每2秒造成1850～2150点流血伤害。附近的鳄鱼都能闻到你的血！你是主要的攻击目标。

技能4，黏稠毒药（普通难度）：对目标及其5码范围内的盟友造成10740～13260点自然伤害，并使其移动速度降低30%，同时每2秒额外造成8325～9675点自然伤害。

黏稠毒药（英雄难度）：对目标及其5码范围内的盟友造成20585～25415自然伤害，并使其移动速度降低30%，同时每2秒额外造成13875～16125点自然伤害。

奥各的技能非常简单，由于宠物被玩家击杀，他全场处于狂怒状态，对坦克的伤害中等，此外会朝随机目标移动并施放旋风斩。

首先我们需要击杀的Boss的是锁喉。这个Boss的攻击力中等，不过在其施放毒性怒气时它的伤害会大幅度提高，尤其是英雄难度下，将提升50%伤害。这个技能和大部分狂怒技能一样，可以被凝神系技能移除；如果队伍中没有可凝神的职业，则需要对应的加大治疗。

战斗中锁喉会频繁的用尾巴击打地面造成烟雾，在烟雾中会使你的攻击命中率大大降低，如果被它甩动的尾巴击中，会受到很高的伤害，所以尽量避免站在它的尾部。如果Boss施放尘土连枷之后你处在烟雾中，可以很简单的远远地离开烟雾。

锁喉会在战斗过程中对随机某个队员施放血魄气息，这会使其召唤出几条小鳄鱼攻击这个被标记的人，他们的血量并不多，只有83～84级普通怪的水准。不过他们会

锁喉会在战斗过程中对随机某个队员施放血魄气息

造成一个可以叠加层数的的Debuff ，如果不尽快击杀，被标记的人会承受越来越高的流血伤害。

通常大家采用的处理方式是使用法师和猎人等拥有减速技能的职业来对小鳄鱼进行群体减速，被标记的目标围绕减速范围风筝小鳄鱼，输出职业迅速将其AoE掉即可。

锁喉召唤小鳄鱼的技能频率较高，所以请将小鳄鱼作为优先击杀目标，必须在下一波刷新前击杀，不然越积越多就会很麻烦。

在这个阶段，奥各会随机出现并施放旋风斩，大家注意躲避即可。

战斗中锁喉会频繁的用尾巴击打地面造成烟雾

在英雄难度中，击杀玩锁喉后。那个猥琐的侏儒奥各会出来偷掉锁喉掉落的物品，玩家可以恢复后再和他进行战斗。奥各的技能非常简单，只有狂怒和旋风斩，对坦克的伤害能力低于锁喉。唯一需要注意的是远程贫血职业躲好旋风斩。

奥各的技能非常简单

处理了锁喉和奥各之后，我们需要原路折回，并从另一侧前往三号Boss的领地。在这条路上，除了之前熟悉

的种种猫人类小怪，还多了一种会随机冲锋晕人的猫人。一般情况下威胁很小，不过坦克需要注意，如果自身血量很低的时候治疗职业被冲锋，就需要使用自保技能。

小怪的冲锋威胁并不大，冲锋完毕后会返回坦克身边

只要打开地图，可以看到明确的Boss位置标示，这里的地形看似复杂，不过实际上不同的分支都能通向Boss。在穿过一条通道之后，我们将清理最后的两组精英小怪。其中第二组小怪毗邻110巡逻路线，远程职业要注意观察巡逻情况，切忌在战斗中过于忘我而导致ADD。

坦克将所有小怪拉住，不控场进行AOE。可以看到场地上较多的高伤害毒云，而坦克也使用了技能予以应对

很快我们可以到到达三号Boss巴瑞姆处。他是被风元素蛊惑住托维尔猫人中的精神领袖。

3号Boss：高阶预言者巴瑞姆

HP=1 659 880（普通难度）

HP=3 754 730（英雄难度）

技能1，半百狂鞭：近战攻击可触发额外鞭击，对目标造成普通伤害再加上伤害点5000。

技能2，远古瘟疫（普通难度）：向敌人射出一个受诅咒荒疫，对其造成6800～9200点自然伤害，接着跳至附近额外的敌人身上。

远古瘟疫（英雄难度）：向敌人射出一个受诅咒荒疫，对其造成8840～11960点自然伤害，接着跳至附近额外的敌人身上。

技能3，忏悔：圣光笼罩施法者，使其不受到伤害。使敌对目标的灵魂与肉体分离，令目标处于灵魂的世界之中。

技能4，烈焰光柱：召唤一道烈焰光柱，身处其中的敌对目标将受到高额伤害。

技能5，召唤（英雄难度）：召唤名为天之燃炎火凤凰，对周围造成AoE伤害。

这场战斗分为两个阶段。总体来说，这个Boss的难度和一号Boss类似。由于远古瘟疫的存在，所以玩家需要注意分散，避免诅咒互相传染。

在第一阶段，我们直接与Boss战斗。Boss的自身会放半百狂鞭，伤害略高，对坦克和治疗有一定压力。Boss会在场地上召唤出一个光柱，动画非常醒目，站在圈上面的人伤害比较大，坦克要多拉动。所有人员跟随并且大团分散。

Boss会在场地上召唤出一个光柱

在英雄难度下，战斗开始后不久，Boss会召唤出一个火凤凰。正如所有火凤凰一样，这只小怪自带火焰AoE光环，自身会不停掉血，但它并不会死，而是在血量归零之后会落地成蛋恢复血量。当火凤凰出现时，我们可以选择派遣远程职业立刻击杀，也可以让坦克吸引火凤凰仇恨，带动Boss风筝火凤凰，任由其自身掉血变化为蛋。

坦克风筝火凤凰，其他人注意避开风筝路线。风筝战术可以让DPS有更多时间输出Boss，不过场面会相对混乱

在Boss在血量降低至50％后，战斗将进入第二阶段。Boss会使用忏悔使玩家进入灵魂世界中，其自身免疫攻击，但是会召唤出一只黑色凤凰，值得注意的是，此刻Boss身下的黄圈，会对灵魂状态下的玩家造成较高伤害，注意不要站到里面。

黑色凤凰会召唤玩家的镜像，并且在一定时间后将其吸收以提升自身攻击力。由于击杀黑色凤凰才可以结束这一阶段，所以如果坦克能够承受住攻击的话，可以放弃击杀小怪，直接集中火力消灭黑色凤凰。

当黑暗凤凰被消灭之后，玩家将回到现实世界，此时

集中火力消灭Boss召唤出来的黑色凤凰

直面最终首领南风领主希亚梅特

将于第一阶段无异，只需重复之前的打法，便可轻松消灭这个Boss。

击杀高阶预言者巴瑞姆之后，玩家可以在场地一角发现几道旋风，点击旋风即可登上中间的高台，直面最终Boss南风领主希亚梅特。南风领主是空气领主奥拉基尔手下的高阶议会成员，他的几位兄弟（东风领主、西风领主、北风领主）目前与奥拉基尔一同聚集在风元素入侵奥丹姆的大本营四风王座之中。希亚梅特是蛊惑和分裂托维尔氏族的元凶，玩家们将在这里一举消灭他的邪恶势力。

4号Boss：希亚梅特，南风领主

HP=1 244 910（普通难度）

HP=2 489 820（英雄难度）

技能1，吸收风暴：从风暴中聚集能量。

技能2，偏斜之风：法术偏斜提高90%，受到的伤害降低90%。

技能3，风暴之箭：对一名敌人造成7068～7931点自然伤害。

技能4，风暴之箭（普通难度）：对一名敌人造成9425～10575点自然伤害。

风暴之箭（英雄难度）：对一名敌人造成14137～15862点自然伤害。

技能5，哀嚎之风：将敌人击飞至空中，每秒造成伤害2775～3225点。

虽然是最贫血的英雄副本Boss之一，但是这个家伙并不好对付。整个战斗分为两个阶段，第一阶段希亚梅特会张开防护网，偏斜之风将会使它收到的伤害降低90%。在这个阶段坦克无需拉希亚梅特，他会随机丢某个成员施放风暴之箭，不过在这个阶段，由于能量不足，风暴之箭的伤害非常之低。此外，战斗中会随机出现飓风AoE，需要快速离开，否则会收到较高伤害。

战斗中会不断刷新小怪，一共有近战怪和远程怪两种。近战怪需要坦克拉住，远程怪可拉可不拉，不过所有怪物都需要及时击杀，降低治疗压力。

最后时刻放弃小怪，全力攻击Boss

所有小怪都要及时击杀，降低治疗压力

击杀一定数量的小怪之后，Boss身上的盾会消失。他先会施放一次哀嚎之风，把玩家击飞到空中大概5秒以内，空中无法读条只有顺发，治疗需要注意，各位需要注意保命。如果不幸被风丢下战斗平台，可以迅速寻找周围的风重登平台。

风暴结束以后开始攻击Boss，此时场地上还是会出现小怪。由于此刻Boss的能量充沛，所以其风暴之箭与飓风AoE伤害较高，无法持久战斗，所以小队需要根据自身情况决定是击杀小怪还是直接rush Boss。一般来说，前几个小怪可以击杀，而最后时刻则放任小怪，全力攻击Boss，拼个你死我活。

起源大厅

早在《魔兽世界》开放初期，暴雪就在这片大路上预留了许多神秘区域，而在日后的版本升级中，这些区域慢慢揭开神秘的面纱。60级时代的希利苏斯，70级时代的时光之穴，80级时代的暴风城海港，以及现在85级时代的奥丹姆、格瑞姆巴托等。在暴雪的官方介绍中，就已经明确说明，泰坦在艾泽拉斯世界留下了多处遗迹。奥达曼、奥丹姆和奥杜亚是土灵最先建造的以远古泰坦命名的城市。奥达曼和奥杜亚分别在60级时代和80级时代开放，而奥丹姆在CTM到来之前的漫长岁月里，一直只是一处位于塔纳斯利南端的神秘废墟。

CTM前的奥丹姆遗迹简陋不堪

众所周知，暴雪在开发一个副本或者是地区的时候喜欢借鉴一些现成的神话体系。

比如玩家们接触比较多的上古之神和四大元素们，参照自由美国作家霍华德·菲利普·洛夫克拉夫特的系列小说所构筑的克苏鲁神话体系。上古之神克苏恩（Cthun ）参考了邪神克苏鲁（Cthulhu），尤格萨隆（Yogg-Saron）源于克苏鲁神话中的无名之雾尤格·索托斯（Yog-Sothoth）和指环王的魔君索伦（Saron）。

奥杜亚这个名字，也是从负责监视地球上的旧日支配者的古神“Uldar”来的，也正符合这个泰坦城市的作用之一：监视古神尤格萨隆。整个奥杜亚的Boss设定借鉴了北欧神话中神祇，部分建筑有着浓郁的维京式气息。另一处已开放的泰坦城市奥达曼，其高大石式建

铁维库人的设定，非常有北欧维京海盗的风采

北欧风格的奥杜亚

筑，则属于希腊风格，不过在60级年代暴雪缺乏精力细致雕琢这个副本，而在时代变迁之后这里渐渐被遗忘，不了了之。

如同作为泰坦囚禁古神和驻留代理人的奥杜亚一样，每一个泰坦城市都有自己的用处。奥达曼是泰坦的信息库和车间，而毗邻泰坦试验场的环形山的奥丹姆，传闻是泰坦的武器库。这里早在艾泽拉斯的生物出现前就已存在，多年来历史学家在卡利姆多南方探索，寻找一个进入这片古老泰坦之地的方法，搜寻更多关于艾泽拉斯起源的证据。在CTM开放之前，很多冒险者在塔纳斯利南部探索奥丹姆，并根据这里巨大的石巨人和众多被巨魔崇拜的蛇类图腾，推断奥丹姆将会是印加风格的一个副本。

然而大灾变改变了这一切，奥丹姆的入口在这次巨变之中被打开，冒险者们同哈里·琼斯的奥丹姆的车队一起进入了这个神秘之地（这里是向《夺宝奇兵》系列的印第安纳·琼斯致敬），具有浓郁的埃及风的奥丹姆遗迹，展现在大家面前。

具有浓郁的埃及风的奥丹姆遗迹展现在大家面前

奥丹姆的原住民为泰坦创造的种族，名为托维尔的猫人种族。在奥丹姆的中部，有一座神秘的泰坦遗迹，那便是起源大厅。

但凡涉及泰坦的秘密，自然少不了布莱恩·铜须。这家伙挖遍了奥达曼和奥杜亚仍不满意，这次他探知在起源大厅深处发现远古泰坦遗留的宝藏，但是这些宝藏若是落入恶党之手，可能会危急艾泽拉斯所有的生灵。找到并保护这些泰坦的古老秘密，带给玩家一段深入古老泰坦遗迹的空前冒险，在布莱恩·铜须的帮助下，解开起源大厅的谜团。

进入起源大厅之后并没有任务可接，这也是大灾变所有新副本中唯一一个需要做完前置才能接到任务副本，看来暴雪并不希望玩家错过五年时间精心设计的泰坦遗迹系列的剧情。起源大厅是一个很有趣的副本，它足足拥有7个Boss，不过这里并非线性副本，有4个是可选Boss，玩家可以根据需求选择是否要全部击杀。该副本的难度在所有英雄本中属于中等偏上，由于Boss和小怪数量众多，全通一次需要较多的时间，不过其装备掉落也很全面，非常适合想提升装备的玩家。

整个副本的小怪种类较为单调，整个底层主要由猫人群把守，猫人群一般是1+3模式，即以1只神殿塑火者，然后配上神殿暗影掷枪手、神殿迅捷追踪者、神殿疾奔施术者、神殿巡游者和神庙符文使等小猫人中的3种。

体型最大的棕黄色猫人就是神殿塑火者，他们大部分是出色的法术操纵者，会用火雨、火球、陨石3个主要招式，玩家可以不要打断火雨，自己跑出范围就好，因为这个火雨持续时间很久，几乎就可以当他被控场了。比较需要注意的是，如果神庙塑火者有放熔火屏障，这是魔法效果，会随机对敌队目标放出高伤害的火球，尽快驱散或者偷取。如果采用的是严格的控战打法，建议法师不要偷取，否则自动射出的火球很容易破坏控场。

塑火者大火球读条时间几乎只要1秒，伤害颇高，最好将跟随的小怪控制，然后进行击杀。清理这些猫人怪群需要有良好的打断意识，否则会吃很多苦头。

清理这些猫人怪群需要有良好的打断意识，否则会吃很多苦头

打完第一组之后有左右二边可以走，二边都是通往同一个地方，不过由于通往Boss房间的道路位于右边，建议直接打掉右边的巡逻就好。在之后的怪群中，一般有一名猫人符文使，注意当他在地上施放黄圈之后要及时将他拉离。

注意当猫人符文使在地上施放黄圈之后要及时将他拉离

整个副本并非完全线性，玩家可以自行安排击杀顺序。

底层地图的中心由神殿守护者安胡尔镇守，击杀了他之后，可以选择往北挑战安拉斐特，也可以往南前往地怒者之墓击杀地怒者普塔。

玩家们进入副本之后清理掉三组小怪，接着第一个要面对的，便是神殿守护者安胡尔。

1号Boss：神殿守护者安胡尔

HP=1 659 880（普通难度）

HP=3 319 760（英雄难度）

技能1，光明之盾：不会受到任何伤害。

技能2，回荡之颂：一首刺耳穿脑的颂歌，对视野内的所有敌方玩家造成300点神圣伤害。

技能3，神圣清算（普通难度）：在8秒后，从目标及其附近15码内的敌人吸取14250～15750点的生命力。

神圣清算（英雄难度）：在8秒后，从目标及其附近15码内的敌人吸取42750～47250点的生命力。

这个Boss的战斗还算简单。由于神圣清算的存在，小队要注意分散站位。最初的阶段这个Boss是一个完全的的木桩战，只需要躲避偶尔出现的蓝色火焰就可以。当Boss的血量到达66%和33%时，Boss会张开光明之盾值得自己免疫伤害，并且引导一个全屏AoE技能。而Boss所处的高台下的蛇池中，两边各有一个装置，全部开启后可以用来破除Boss的无敌，在Boss开盾的时候，将队伍分成一左一右，分别开启机关，减少Boss的AoE时间。

Boss所处的高台下的蛇池中，两边各有一个机关

全部开启机关后可以用来破除Boss的无敌

在普通难度下，只需直接跳线点击机关就可解除Boss的无敌；但是在英雄难度下，开启需要进行10秒的读条，这个时候需要每边的成员配合，一名成员引开机关附近的蛇，另一名队员开启机关。

当两边的机关均完成开启之后，迅速返回Boss所在的平台。如果有萨满、法师等远程打断职业，可以直接打断Boss引导的AoE，打断技能之后，将重新进入木桩战斗，并且在33%血量时再进行一次开盾循环，直到Boss倒下。

击杀神殿守护者安胡尔后，有两条路线可供玩家自由选择。由于小怪群体基本类似，这里不再赘述。当穿过东面的通道前往神殿外部时，我们将可以在一处名叫地怒者之墓的地方找到我们的对手。

2号Boss：地怒者普塔(可选)

HP=1 659 880（普通难度）

HP=4 564 670（英雄难度）

技能1，烈焰箭（普通难度）：周期性地向空中发射

Boss钻地后地面上会刷新许多甲虫和骷髅战士

烈焰箭，造成7875～10125点伤害。

烈焰箭（英雄难度）：周期性地向空中发射烈焰箭，造成9875～13125点伤害。

技能2，狂怒溃击：对敌人和其身边最近的一个盟友造成100%普通近战伤害，最多影响3个目标。

技能3，地面穿刺：地面突起一尖刺将在上方的人击飞并造成伤害。

在进行战斗之前，玩家可以在场地的边缘寻找到5只骆驼载具，在载具上不影响玩家攻击和施法，并且可提高移动速度——在载具上甚至允许移动施法，极大的方便了法系和治疗，并且可以很方便地躲避Boss技能，所以推荐乘坐载具进行Boss战斗。

四元素守卫都很简单

这只Boss的模型与ICC的马洛加领主如出一辙，不过实力上却有着天壤之别。战斗本身非常简单，除坦克外，所有人不要接近Boss正面，全员分散，只需躲避好地上的突刺即可。

开打一段时间以后，Boss会钻地，然后地面上会刷新许多甲虫和骷髅战士(就跟走廊里的一样)，所以每次Boss钻地的同时，小队成员要和T集中，便于T拉住所有的怪，将甲虫AoE掉后再集火骷髅战士，随后Boss就有会钻出来。重复以上阶段一直到Boss倒地。

消灭了地怒者普塔之后，我们将返回到大厅，布莱恩正在北面的密室前等待着我们。他开启了大门之后会告诉我们，需要击杀前方的4个元素Boss才可以解除这个大厅的安全机关。

在通往四个元素怪的平台上拥有众多非常贫血的小怪，随便AoE掉就好。

几只元素领主实力一般，不过会施放不少AoE技能。水元素守卫会对随机目标位置扔一滩水，注意躲开；它还会随机把一个人困在水泡中，需要其它成员尽快打掉水泡救出他；土元素守卫会使用穿刺，晕住坦克并造成8775～9225点物理伤害，持续4秒；它还会对随机方向施放岩石波，可以提前躲开；风元素守卫只需要躲避好它召唤的旋风就可以；火元素守卫会施放地狱火之怒，对近战范围造成极高的火焰伤害，所以近战务必躲开；它还会施放熔岩爆发，即在场地上召唤一个火圈，站在里面的人会被烧，所以也需要躲开。

总的来说四元素守卫都很简单，打掉它们以后，安拉斐特会现身，此时小队应该尽快恢复，Boss会秒杀场上剩下的石鄂怪，之后便可以进行Boss战。

3号Boss：安拉斐特

HP=2 074 850（普通难度）
HP=5 394 610（英雄难度）

技能1，劫难打击：立即造成50%武器伤害，并且每2秒额外造成15850～16150点暗影伤害，持续10秒。

技能2，崩裂打击（普通难度）：使生命力上限降低8%，可堆栈。

崩裂打击（英雄难度）：使生命力上限降低10%，可堆叠。

技能3，欧米伽形态：每1秒造成5000点伤害，持续8秒。同时使区域内所有人被减速。

技能4，原始光束：引导原始光束射向一个随机的目标，每0.5秒对目标周围0码范围内的敌人造成19750～20250点伤害，持续3秒。

这场战斗较考验小队的输出和生存能力。由于崩裂打击的存在，使得战斗时间达到一定程度之后，坦克的血量将低到无法承受Boss的攻击，同时场地上有着高额的AoE伤害，如何做到存活与输出兼顾也是DPS头疼的问题。

Boss本身的攻击不低，同时他有许多强力的魔法技

Boss每隔一定时间会盯着一个人施放原始光束

欧米茄形态的AoE，动画效果仿佛毁天灭地一般

能。每隔一定时间他会盯着一个人施放原始光束，所有人应当迅速离开被光束攻击的区域。

每隔一定时间，Boss会进入欧米茄形态。这个阶段他不会攻击，但是会引导施放AoE法术。欧米茄形态的AoE效果看起来惊天动地，不过实际伤害并没有那么恐怖。如果治疗装备不差的话，建议DPS开启自保技能，继续攻击Boss，因为这场战斗拖延太久同样会导致灭团。如果自身血线较危险，建议在进入该形态时跑得远远的。

与安拉斐特进行完你死我活的拼杀后，我们可以使用他房间里的传送器，直接返回底层中心。这里有一个电梯，使用电梯边的按钮，即可达到二层。

透过布莱恩·铜须的帮助，我们将来到魔法、生命、混沌与光辉之座解开奥丹姆之谜。在此将面对魔法造物伊西赛特、生命造物安穆奈、毁灭造物赛特胥以及太阳造物拉颉。将得接受奥丹姆各保卫者的考验，但他们不会轻易放弃宝座以及泰坦的秘密。四个Boss并没有击杀顺序要求，可随意挑选。

坐镇东面房间的是毁灭造物赛特胥，这边的小兵虽然看起来是一组定点怪配上2组2只的巡逻法力鳗，但是开打之后是全场一起来。虚空领主是主要的攻击手，会用

虚空领主是主要的攻击手，其他小怪并没有威胁

虚无爆发来对附近15码所有的玩家造成暗影伤害，也会用暗影箭雨，是首要目标，其它小怪并没有威胁，可以拉到一起AoE。

4号Boss：毁灭造物赛特胥

HP=1 659 880（普通难度）

HP=3 734 730（英雄难度）

技能1，混沌箭：对敌人射出一发混沌之箭，造成7929～10071点混沌伤害。混沌箭无法被抵抗，并且可以

每隔一定时间Boss会打开一个传送门，门里会不停的涌出小怪

穿透所有吸收伤害的效果。

这个Boss的战斗场面非常混乱，但是并不难。Boss本身并没有仇恨系统，只会随机的使用低伤害混沌箭，治疗不打瞌睡的话基本不会因为有人被Boss打死。

每隔一定时间Boss会打开一个传送门，门里会不停的涌出小怪，所以需要尽快打爆这扇门。没错……这就是复制了TOC 2号的战斗。打门的速度越快，出现的怪物越少，战斗也就越轻松。

门里刷新的小怪有三种，名为虚无哨兵的机器人怪，物理攻击伤害高，不过身上有减免75%伤害的BUFF，所以坦克拉住就行了；名为虚空搜寻者的暗影怪，主要攻击技能是暗影箭，但是最需要注意的是它会读条对目标引导一个使目标无法受到任何魔法影响的法术，一定要及时打断，中技能的队友受到治疗法术的影响，由这个技能可以看出它必定是优先击杀对象，否则场上这种小怪多了很容

Boss使用AOE技能

易导致减员；还有一种小怪是电鳗样子的怪，纯属增加T的压力的，不用太过注意。

在战斗中，Boss会使用类似安拉斐特的欧米茄形态的AoE技能，注意躲避就好。

接下来是位于南面房间的生命创造者安姆内。它的房间里有两波小怪，由小花和树精组成，前者会将人缠绕并施放疾病，后者会施放宁静给小怪加血，注意打断宁静，将小怪拉到一起A掉就是了。

5号Boss：安姆内

HP=1 659 880（普通难度）

HP=2 904 790（英雄难度）

技能1，猛烈生长（普通难度）：安姆内释放出他所有的生命能量，赐生命给附近所有的幼苗之荚，并且对附近所有的敌人造成23125～26875点自然伤害。

猛烈生长（英雄难度）：安姆内释放出他所有的生命能量，赐生命给附近所有的幼苗之荚，并且对附近所有的敌人造成29600～34400点自然伤害。

技能2，枯萎：使敌方目标的攻击和施法速度降低60%，并使其移动速度降低60%，持续10秒。

技能3，精力充沛：每一个种子豆荚成长后都会使阿谬娜叠加精力充沛的BUFF，叠加一层增加5%伤害。

技能4，耗损生命能量：对非当前仇恨的目标施放吸取生命，会将人吸到半空中使其无法移动并且受到引导性伤害。

这场战斗考验的是输出职业的切换目标速度。Boss会召唤孢子，在孢子存活期间，Boss会低速地回血和充能，场上同时存活多个孢子的时候，Boss的恢复速度可以叠加。一段时间之后，孢子会长成，注意击杀。孢子个子非常小，较难第一时间发现，所有人需要集中注意力。

Boss会放减速DOT，最好能及时驱散，否则可能影响输出职业击杀孢子。此外Boss会对非TANK玩家随机使用偷取生命，被吸取的玩家会被拉到空中，有短暂的时间不能动，需要治疗留神加好。

这场战斗考验的是输出职业的切换目标速度

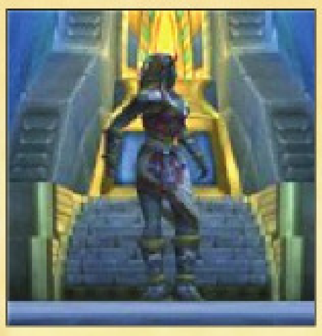
当小怪给Boss的充能Buff叠到100层时，Boss就会施放“猛烈生长”，全场2.6万以上伤害（英雄难度3.6万），所有的幼苗之荚都会成长为小怪。

Boss会召唤孢子，在孢子存活期间会低速回血和充能

安姆内的血量非常少，只要输出职业能第一时间消灭孢子，这场战斗是非常轻松的。

位于西面的魔法造物伊希赛特的房间，伊希赛特的房间里有一些小怪，几乎都没什么特殊技能，只有比较大只的扭曲异象会慢慢的集能量，集满会爆炸，但是造成的伤害也一般。另外看起来像是传送门的东西不能被点选，会定时的对随机玩家进行秘法的雷射，雷射伤害不算高，每次伤害大概5000～6000左右，测试是不论杀掉哪一只这门都还是会进行攻击，但是整组杀掉门就会消失。

6号Boss：伊希赛特



HP=1 659 880（普通难度）

HP=3 734 730（英雄难度）

技能1，超级新星：伊希赛特引导新星，使附近所有注视她的敌人受到0点秘法伤害，并且在失明状态下游荡4秒。

技能2，天空屏蔽：施法者的身上覆上一层保护护盾，会吸收130000点伤害用法力代替生命值。并且反射20%的魔法伤害。

技能3，天空召唤：召唤外观为小电球的天空精灵，会使用秘法弹幕攻击目标。

技能4，星雨：每3秒对周围的敌人造成一波秘法伤害。

这个Boss技能较多，不过虽然这些技能名字很酷，实际上却都是由我们曾经熟悉的技能变化而来。战斗最初阶段由于会受到较多的伤害，会比较吃力，不过随着战斗的进行会越来越轻松，因为Boss每隔一定时间会进行分身，击杀分身之后Boss的可使用技能就会减少。

Boss本身会使用名为超级新星的技能，这个技能的实际效果并不如名字般拉风，实际上其效果如勇士竞技场的男人Boss一样，而且只要在她施法完成的一瞬间转头就可以避免中招。身上会放吸收反弹护盾，要记得驱散这个护盾，否则法系职业会受到较高的反弹伤害。也会用基本的奥法攻击。

Boss的战斗技能效果并不如名字一般拉风

Boss每降低25%血量会进行一次分身，三个分身各自有用她的一个技能

Boss每降低25%血量会进行一次分身，三个分身各自有用她的一个技能。星穹呼唤用奥冲，天空迷雾拥有反弹护盾，而星界之雨则拥有星雨。只要打死一个分身之后，Boss就会再度出现，并且她将不再拥有被击杀的那个分身的技能，如此反复进行即可消灭她。

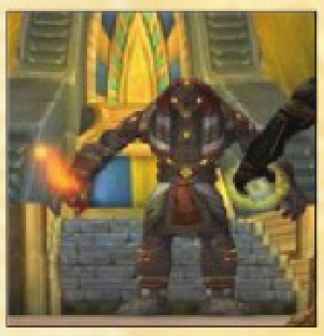
在装备较差的情况下，在分身阶段应该有选择的进行击杀。当星界之雨被击杀后，团队承受伤害将大大降低，可以考虑优先击杀；星穹呼唤死后，坦克的受到的伤害会降低；天空迷雾被击杀后，Boss不再拥有反射护盾。由于奥冲和伤害护盾通过打断和驱散应对，所以这两个分身的击杀顺序，可根据团队搭配来进行取舍。

最后则是北面房间的最后Boss，太阳造物拉颉。这个房间的小怪只有一波，虽然他们相互距离较大，但是仇恨链接，所以坦克要同时拉三个。这些火元素小怪快死的

这个房间的小怪只有一波，虽然他们距离较远，但是仇恨链接，所以坦克要同时拉三个

时候会分裂，需要注意及时拉住。火元素身上有火焰增效BUFF，可以提高火焰伤害，但是据笔者测试，目前版本下如果玩家偷取了这个BUFF，反而会降低火焰伤害，请诸位想暗爽一下的火法朋友们留神。

7号Boss：拉颉



HP=2 074 850（普通难度）

HP=4 979 640（英雄难度）

技能1，日之打击：对敌人造成火焰伤害。

技能2，召唤烈日之球：召唤烈日之球。

技能3，炼狱火之跃：施法者跃向一个目的地，在着地后对附近的单位造成火焰伤害。

技能4，太阳风：造成火焰伤害并击退周围目标。

这场战斗是所有Boss中治疗压力最大的。全场战斗分为两个阶段，开场时它有100能量，每使用一种技能都会消耗它的能量，当能量降到0的时候就进入第二阶

烈日之球形成以后会追踪砸向一个目标，这个技能是可以打断的

段，该阶段结束后Boss的能量又会回到100，然后又开始第一阶段。

在第一阶段，Boss会施放日之打击，对全团造成AoE伤害并且附带DOT效果，无法驱散。在普通难度下日之打击伤害一般，但是在英雄难度下，全队受到的其初始伤害约为1.2万，附带每3秒8000火焰伤害的DOT，治疗压力不小。Boss会使用炼狱火之跃随机跳向某个目标所在的位置

拉颉会放出随机追逐目标的火焰旋风

并造成大量伤害，不过Boss在跳跃前会有明显动画。

Boss在战斗会多次召唤烈日之球，烈日之球形成以后会追踪砸向一个目标。这个技能是可以打断的，请注意

Boss在AoE同时回满能量，这比法师的唤醒强大太多了

及时应对，可以减少团队受到的伤害。

拉颉会放出随机追逐目标的火焰旋风，被扫到会造成伤害并且击退，同时身上还会附加火焰易伤DEBUFF，当然，太阳风移动路线上留下的火焰也要注意远离。

当Boss的能量降到0的时候，它会回到场地中央开始引导全屏幕AoE，同时自身开始恢复能量，无法通过距离来躲避，所以建议所有人聚到一起，治疗猛刷，同时各自开启免伤技能。AoE的伤害非常高，所以输出职业需要全力以赴，最多只能允许Boss两次进入AoE阶段，否则治疗会被榨干。在AoE阶段同样可以输出，不过要注意第一阶段火旋风残留在场地上的火焰。

如此在两个阶段中进行循环，保证好存活，就可以击败这个最强劲的对手。

击杀了拉颉之后，这趟漫长的起源大厅之旅也宣告结束，玩家可以乘坐电梯前往三楼完成任务，跟随布莱恩一起，揭示奥丹姆的秘密。

新“死亡矿井”——正义与杀戮的终章

“蠢货，我们的事业是正义的！”
——埃德温·范克里夫

“我的命运，我自己决定！”
——凡妮莎·范克里夫

作为联盟的启蒙副本，同时也是暴雪用多个地图的任务浓墨重彩勾画的迪菲亚兄弟会故事线的终点，相信每一个曾经细心的阅读并完成西部荒野以及死亡矿井相关的任务线，都会对这个副本背后的故事唏嘘不已，会对于故事中的各方主角孰是孰非进行思考，或许也曾发出过“正义，谁以汝之名杀戮”的叹息。

路有饿殍，民有饥色

在CTM中，暴雪借着世界重塑的机会，为这条故事线继续添砖加瓦，增添了比前代更丰富和引人深思的剧情。不过由于这些剧情均包含在该地区10～15级任务中，很多玩家可能并没有时间去重新体验，而新版的死亡矿井由于其英雄难度难度近乎苛刻，容易导致冒险者们无暇探索剧情。早在CTM测试期间，死亡矿井就以其悲壮的故事和残酷的难度，征服了众多玩家，多次成为各种副本类投票的榜首。

所以同影牙城堡攻略一样，本文会试图把这段悲壮的剧情线融入到整篇攻略之中，由于剧情极度丰富，这也将是本系列中最饱满的一篇攻略。希望除了能帮助读者朋友们征服这个高难度的副本外，也能让大家能熟悉这场剧情盛宴。

由于北伐巫妖王以及和部落之前的征战，使得几年前饱受迪菲亚之乱的西部荒野居民一直无法恢复元气，部分怀揣希望去被净化的瘟疫之地拓荒的西部荒野农夫，甚至还成为了了被遗忘者邪恶实验的对象。

暴风王国为了讨伐巫妖王和维持对部落的战事，不得不以加重人民的赋税的方式来维持收支平衡。许多破产的人

只能搬迁到国家管辖较为松懈的西部荒野。于是这里逐渐已经成为暴风王国境内最大的贫民窟，贫穷、疾病和饥饿折磨着每个人。更糟糕的是，当历史的时针拨到CTM的刻度，死亡之翼的肆虐同样极大的影响了西部荒野，这里满目疮痍。

立下赫赫战功的西部荒野兵团在巫妖王阿萨斯战败后凯旋归乡了，可是迎接他们的不是欢呼庆祝的人民，而是数不清向他们伸手乞讨的贫民们。这些被贵族或是国家压榨的人民每天都生活在生死一线之中，天灾和先前迪菲亚兄弟会遗留下来的收割机械人造成每个农场都收获不足，而当地渔猎资源也远远不及艾尔文森林。大量豺狼人和鱼人时常猎捕落单的人，这里的人民全部都过的非常艰苦，甚至有人饿到吃树皮和泥土。为了保护民众，阻止日益猖獗的豺狼人等外部势力对人民的掠夺，这支几年来坚毅不屈的部队努力建设着自己的家乡。

内忧外患下，哨兵岭一再加强戒备，已经从当初了民兵基地建设成了一个军事强镇

法布隆夫妇是联盟玩家进入西部荒野的任务第一站

在内忧外患之中，有一股势力正在暗中发展。某日，多年来一直在艾尔文森林和西部荒野边界为冒险者提供引导的法布隆夫妇和他们的老马布兰契被人杀害了，国王派遣专员Horatio Laine对此进行调查（此处是向热门美剧CSI中迈阿密Horatio Caine致敬）。

随着调查的深入，一些不寻常的线索一一被发现。玩家所扮演的调查者，发现有一个神秘人，先后招揽了了詹戈洛矿洞的食人魔法师格鲁巴拉克、地精工程师海利克斯，并且打算在某日迪菲亚的旧巢月溪镇发起活动，这名神秘人的在宣传时的署名是V——这是曾经的兄弟会首脑范克里夫的名字缩写！于是调查者潜入月溪镇，探听到了神秘人富有煽动力的演说：

请集合吧，我的兄弟姐妹们，聆听我的呐喊。

兄弟姐妹们，我们是被暴风王国抛弃的孤儿！

国王坐在黄金王座上对我们的饥饿困苦视而不见！

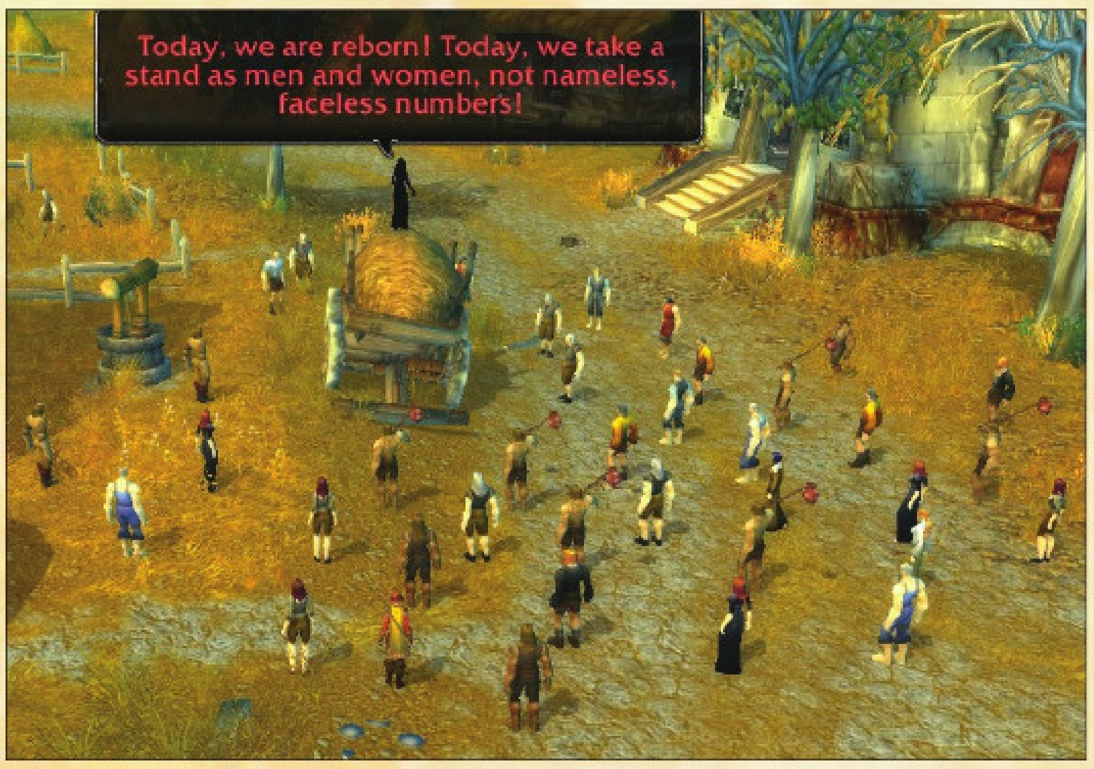
饿殍满地，我们的孩子夭折街头！

王位上穷兵黩武的暴君损耗的不止是我们的财富。我们联盟的战士在前线挥洒鲜血，客死异乡，那是我们的父辈与兄弟、那是我们唯一的血脉至亲！

时机来临了，我的兄弟姐妹们，现在我们将终止这世道的不公。

联盟与暴风城必须为它给我们带来的暴政付出代价。

今天，我们重获新生！今天，我们将以自己的身份奋起反击，而不是没有姓名、没有身份，只有编号的难民！



神秘人的演说似乎刻意和联盟的荣耀之师第七军团对抗。WLK第七军团宣言中有“我们没有姓名，没有身份，我们是联盟的子民”（We are the nameless,faceless,sons and daughters of the Alliance），而神秘人的演说则强调“我们不是没有姓名、没有身份而只有编号的难民”（we take a stand as men and women,not nameless, faceless numbers!）

演说之后这些被煽动的民众四散而去，但他们显然已经在做暴动准备工作。玩家所扮演的调查者为了追寻神秘人的真相，寻求了萨满的帮助追溯到过去的镜像，结果发现这名神秘人竟然是迪菲亚兄弟会首脑埃德温·范克里夫的女儿。当范克里夫被西部荒野缩派遣的精英部队击杀之时，凡妮莎躲在一角并未被发现，而这也解释了神秘人为何不经意间流露出迪菲亚式的行事风格。

凡妮莎在父亲的尸体边哭泣，她目睹了自己父亲被联盟小分队斩首的可怕场景

被取名为希望的少女，真是身份是范克里夫的女儿，为了复仇潜伏于哨兵岭重新发展迪菲亚势力

西部荒野军团的格里安元帅接获迪菲亚兄弟会死灰复燃的消息，把所有的信息以及法布隆夫妇的死串联起来，开始怀疑萨丁夫妇（记得萨丁农场的小鸡任务吗？）几年前收养的流浪女孩。这名被取名为希望的女孩已经成长为一名美

丽的少女，并一直在哨兵岭鼓励大家勇于面对生活。

见到事情败露，已经准备妥当的“希望”并不慌张，她伙同之前网络的手下救出了囚禁在哨兵岭的一名狼人，宣示了自己凡妮莎·范克里夫的真名。

凡妮莎潜伏数年潜心发展的手下，他们成为了新死亡矿井的首领（副本中除了这四个，还有收割者5000和老牌鱼人队长曲奇两个首领）

凡妮莎怒斥格里安元帅以及玩家杀害其父亲的行为，宣誓将进行报仇，放火让哨兵岭陷入火海之后扬长而去。在复仇的道路上陷入了无法自制的滥杀，终将演变为一个悲剧性的结局——曾经的阿尔萨斯，也正是沿着这样的轨迹出演了他的悲剧。

缓解了火情的格里安元帅，深知以目前联盟的状态，并没有精力调遣部队来应对这次危机。一如多年前一样，他决定以西部荒野保卫军自己的力量，来保护自己的家园，而玩家则将扮演他们中的一员，向死亡矿井进军。

相信玩家们对死亡矿井的地形已是非常熟悉，不过由于剧情变动，所以这里还是会变得和玩家的记忆稍有不同。

在通往一号首领的路上，我们要面对的小怪主要是食人魔追随者与狗头人掘地工。要注意的一点是，食人魔追随者会不定期使周围的狗头人进入狂暴阶段，所以开怪时机是上一次群体狂暴结束之后。这批怪的伤害较高，在开荒期最好使用控制战术。

从第一堆小怪开始，玩家就可以发现附近有大炮一类的载具可以使用。大炮的伤害输出不低，而且可以短时间晕眩对方，在高强度的小怪战中非常有用。有趣的是，当玩家使用大炮后，还可以攻击将其摧毁，他还提供声望，不知道这算不算“狡兔死，走狗烹”了。

死亡矿井的小怪伤害都比较高

在随后的道路上，我们将遇到一对巨魔保镖，他们的攻击非常之高，免疫变形类控制技能，但是可以被减速。如果装备较差，一般可以让远程职业暂时风筝走一只，其他人迅速杀死一只，再等待另一只归来。装备好的情况下，可以偷懒选择硬抗。

巨魔保镖的处理方式，类似TBC的各大门神

1号Boss：格鲁巴托克

HP=11 600 （普通难度）

HP =4 150 000 （英雄难度）

技能1，火之拳：格鲁巴托克点燃他的拳头，其近战攻击可造成额外的火焰伤害，有时并可将附近的敌人击退。

技能2，霜之拳：格鲁巴托克为他的拳头附上冰霜之力，其近战攻击可造成额外的冰霜伤害，有时并可让附近敌人的速度变慢。

技能3，瞬间移动：瞬间移动到房间里的一处。

技能4，极度冰冻：将附近的敌人冻在坚固的冰块之中。

技能5，秘法强化：格鲁巴托克充满秘法能量，可释出火焰和冰霜法术贯穿整个房间。

技能6，火焰之花：在一块地方开出一朵火焰之花，造成火焰伤害，并将敌人击退一小段距离。

技能7，霜花：寒冰之花可对一个区域造成冰霜伤害，

凡妮莎以反抗暴政之名起义，然而正如同她的父亲，她所屠戮掠夺的，并不是暴风城的贵族，而是哨兵岭所保护的普通民众

使该区域内敌人的攻击和移动速度降低。

在之前的任务线中，这个食人魔法师因为惧怕哨兵岭的卫队而躲避在矿洞之中，凡妮莎以金钱和地位为诱饵将其招致麾下。该Boss看起来技能花哨，实际上，这场战斗的流程异常简单。

战斗分为两个阶段。第一阶段Boss有威胁的主要技能是闪现并清空仇恨，坦克要注意在他闪现之后马上嘲讽。这个阶段Boss会交替使用或火之拳和霜之拳，不过这两个技能基本没有威胁。

火之拳和霜之拳的攻击较低，打断效果也可无视

在Boss血量被打到25%之后，他会传送到中间并开始悬空，召唤出一道火墙和大量的元素怪。火墙贯穿全场，并且逆时针移动，需要注意躲避，如果接触到火墙，非坦克职业基本2～3秒就会挂掉。

第二阶段全员绕着Boss打转

由于Boss在第三阶段会持续召唤冰火元素，场面会比较复杂，坦克需要注意拉好。在Boss血量见底之后，他会被自己的技能给撑爆炸了。

可以无视所有小怪直接攻击Boss，也可以在击杀前几波小怪之后RUSH Boss

只要观察并稍加熟悉，相信这只傻头傻脑食人魔法师只能阻挡玩家片刻。

接下来的小怪，主要为各式地精，此外，场地上有炸药桶和一些被拴住的猴子。炸药桶被攻击后会爆炸并使得周围的小怪晕眩，而猴子处于中立状态，若被玩家攻击将进行反击，但若被玩家从枷锁中解救就会帮助玩家和地精战斗——这些猴子的攻击丝毫不逊于精英怪，所以建议玩家第一时间解救他们来辅助战斗，也可以避免己方AoE误把它们带入战斗。

这些地精巡逻路线较为重叠，容易互相引到

被解救的猴子

然后我们将再次遭遇门神，不过这对门神的威力要逊色于之前的一队。清理完这两只后，门后还有几批同类型的门神，单拉清理掉即可，之后我们就将面对下一个首领。

循序渐进的清理

2号Boss：赫利克斯·碎轮者/笨重的欧弗

HP=3 560/7 120（普通难度）

HP=829 000/3 320 000（英雄难度）

技能1，胸口炸弹：有个炸弹被绑在你的胸口！当炸弹的时间开启时，将会对周围的友军造成巨大的火焰伤害并且将目标击飞到天空。

技能2，冲锋：冲击一个敌人并使其晕眩。

二号首领赫利克斯也是凡妮莎网罗的手下，他显然比那愚笨的食人魔法师更能干些，不过他的忠诚只是建立于金钱之上。在剧情中他协助凡妮莎进行了许多破坏活动，并救出来狼人船长。

这场战斗同样不复杂。第一阶段是只有笨拙的欧弗直接参加战斗，赫利克斯在欧弗身上不停的丢炸弹。炸弹爆炸的时候会高额的火焰伤害以及打飞效果，要注意躲避。欧弗会时不时高喊“欧弗打打”并抓住一名玩家跑到木制小道的一端往对面的圆木冲撞，造成高额伤害，治疗注意及时救助他们。

地上的炸弹非常明显，注意躲避

在欧弗的血量快见底时，赫利克斯会时不时跳到其他玩家身上投放炸弹。在欧弗死之前他无法被攻击，玩家需要尽快击杀欧弗并攻击赫利克斯。赫利克斯的炸弹技能描述是绑定在玩家胸口，实际上是固定于地面，躲开就能规避伤害，如此循环，这个首领也是只有乖乖束手就擒，纳贡投降的份。

第二阶段坦克被赫利克斯上头

打开通往后路的大门，我们会发现熟悉的迪菲亚塑能师和矿工，这些都是老面孔、旧相识了。不过塑能师通过艰苦卓绝的训练，学会了三个非常强大的技能，这里需要小心应对。首先塑能师身上有一个魔法BUFF使得她免疫大部分控制技能，在进入战斗之后她会让周围的单位得到强化，极大幅度减免受到的AoE伤害，同时她本身会使用伤害超高的神圣之火攻击玩家。应对方法是驱散或者偷取掉塑能师的Buff并且将其控制，AoE掉小怪后再攻击塑能师。如果没有驱散或者偷取职业，则注意集中火力攻击塑能师而不要AoE，并打断好神圣之火。

这一段路上，最多的情况下一波小怪中将有两名塑能师，请务必全神应对，否则很容易在此灭团。

很快，我们将进入熟悉的熔炉车间。刚一开门，几名地精就慌不择路的逃走，原来，他们试验中的机器人傀儡

塑能师极度危险

暴走并屠杀了许多地精。相信许多玩家对于迪菲亚在这些年里使用麦田傀儡欺凌西部荒野各大农场主的行径应该还有深刻印象，这一次也算他们自食其果了。

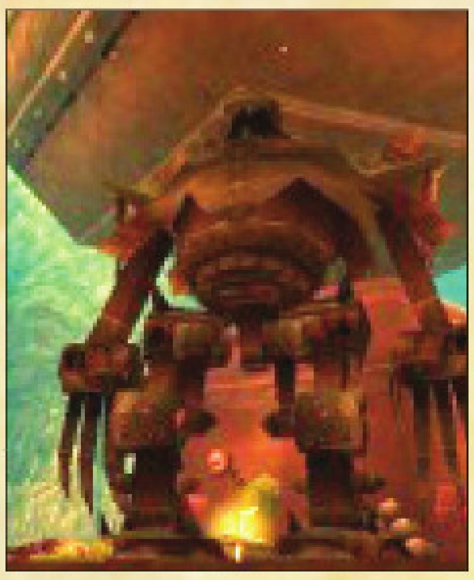
门口有一台可供使用的载具机器人，它是战胜Boss的关键，分配人骑上机器人出发吧！

机器人大战。被击败的傀儡短时间可供骑乘使用

3号Boss：敌人收割者5000

HP=10 680（普通难度）

HP=4 150 000（英雄难度）



技能1，急速运转：敌人收割者启动其急速运转引擎。对附近所有敌人造成物理伤害。

技能2，收割者打击：对敌人收割者面前锥形范围内的目标造成物理伤害。

技能3，收割：敌人收割者对收割器进行充能并冲往将被收割的目标，对位于路径上的所有事物造成严重伤害。

技能4，收割扫荡：敌人收割者对目标进行范围性的收割，对邻近所有敌人造成物理伤害。

技能5，关闭安全装置：关闭安全装置，所造成的物理伤害提高100%。

技能6，能量充沛：能量充沛！周期性地释出火花可以启动其他关闭的收割者。额外的驱动能量则会破坏已启动的机器。

从这个首领开始，战斗难度将有所上升。战斗中会出现巨大的熔渣元素，它会随机盯上某人并追击，有高伤害的AoE光环。我们需要运用机器人载具的技能，控制并且迅速将其杀死。

处理好熔渣元素是第一关键

大家需要注意的是，Boss会随机选定一处地面并冲刺到此处攻击，所有人需要离开此处。每过一定时间，

BOSS的冲锋目的地有非常明显的动画标记

Boss将施放类似旋风斩的技能，不过此时他的移动速度

BOSS的冲锋目的地有非常明显的动画标记

非常之快，所有人都要留神躲避。适应好Boss的几个技能循环，几个轮回之后，胜利将属于我们。

清理了这里之后，副本的传送装置将被激活，如果我们在之后的战斗中不慎灭团，可以直接通过门口的传送装置快速到达各处传送点。

在清理了迪菲亚海盗船甲板后，将开启新的传送点

剿灭了要你命5000，玩家们却惊奇的发现后面遇上了一大批血法师，想不到迪菲亚居然开始钻研这类阴毒的法术。小怪们的AoE伤害非常强劲，这里需要注意控场，小怪会开启一个血红色罩子，在里面的单位对他人造成的和自身承受的伤害均提高50%，请根据治疗的强弱，来如何利用这个罩子。在开荒的情况下，建议把小怪拉离罩子。

罩子的范围非常大，在这狭小的矿洞里威胁度倍增。如果没有控场的话，多个小怪施放血罩，很容易导致团队在小怪大幅度提高的AoE伤害面前崩溃

小心翼翼清理了这批小怪，将遇到我们熟悉的开炮攻门环节。不过此番破门之后，小怪将迅速冲入大炮之处而非等在门后，所以请准备就绪再行开炮。

现在无需拾取迪菲亚火药即可直接开炮

清理了这批杂鱼之后，我们需要通过一条被炮轰的道路。冒烟的就是炮弹弹着点，注意观察空中的炮弹就可以很轻松躲避。这一段路的小怪只是普通的鹦鹉，完全没有威胁。

昔日的镇守入口的重锤先生后继无人，我们可以大摇大摆的走上甲板。后面遇到的，又是迪菲亚塑风师和盗贼

持续炮轰都纹丝不动的木板，这是什么恶毒巫术！

这些老面孔，不过他们也学会了不少新招数。盗贼会频繁的使用暗影步攻击人，而塑风师会的涌浪术则是强力AoE技能，类似闪电链，但是越到后伤害越高（这是师承克苏恩吗……）。不过好在这段甲板上有众多的火炮，正如一开始的清理小怪技巧中提到的，使用火炮让这些家伙的技能无用武之地。

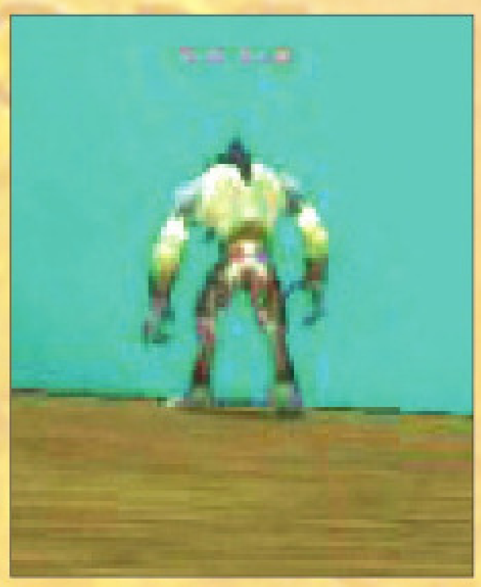
塑风师的技能如果不加以应对，2~3次就可以杀死人

在火炮的帮助下我们终于得以冲上甲板最顶层，不出意料地我们找到了狼人舰队司令，他将是我们的第四个对手。

4号Boss：利普斯纳尔上将

HP=8 900（普通难度）

HP =4 150 000（英雄难度）



技能1，鲜血渴求：每次成功的攻击可使利普斯纳尔上将对鲜血的渴求提高。

技能2，挥击：凶猛的挥击，对目标和其周围最多3个敌人造成物理伤害。

技能3，穿喉：跃袭目标，造成100%的武器伤害并将其击倒。

利普斯纳尔上将的本身的技能并不致命。虽然看上去鲜血渴求会让他的攻击能力变得极度可怕，但实际上在转阶段的过程中他的BUFF将会因为时间到而自然消失。

战斗分为三个阶段。第一阶段没有什么要点，无非是猛拉、猛打、猛加。由于有类似顺劈的技能存在，注意不要离MT太近。

上将的攻击会随着时间的推移越来越高

当战斗持续了一定时间，上将的攻击将会变得很高。不过他很快会放出浓雾并消失从而进入第二阶段，在他下次出现的时候，鲜血渴求这个Buff已经自然消失了，上将，你真是个好人！

小怪一定要优先击杀

Boss重新出现后要注意继续击杀小怪

第二阶段中会刷新小怪，他会逐渐吸收蒸汽并变大，最后爆炸导致灭团，所以一定要优先击杀。小怪的刷新由

慢变快，由少变多，而Boss也会重新出现，这个时候就

最后时刻拼命RUSH Boss，不是你死就是我亡

非常考验DPS的转目标能力。

在Boss消失和刷新之间数次循环，直到Boss血量不多，将会进入第三阶段。这个时候会刷新多个小怪，以目前的DPS，如果不是配置非常好的情况下，很难击杀完毕，从而导致其爆炸秒掉团队。所以与其浪费DPS在赌运气击杀小怪，不如集中RUSH Boss，在小怪爆炸前将其击杀。

击杀了上将之后，我们惊讶的发现了一个老相识，鱼人厨师曲奇队长（台服翻译成饼干队长，），它此刻的头衔的头衔是迪菲亚真正的首脑，不过后面加了个问号，一看就是个搞笑角色，而接下来的战斗，也是颇为有趣的。

5号Boss：“饼干”队长

HP=10 680（普通难度）

HP=4 150 000（英雄难度）

技能1：大锅烈火：站得离饼干的大锅太近会造成火焰伤害。

技能2：投掷食物：将随便一块食物丢向目标，对其造成物理伤害。

曲奇队长并不直接攻击我们，而是把自己装进一口煮沸的大锅里，向我们投掷食物。这场战斗不需要坦克，所以坦克可以提前切换天赋输出。战斗并没有太多诀窍，就是躲避好场地上的绿色AoE。

Boss投掷的食物，分为有正常名字的和有“腐败的”前缀的两种，点击腐败的食物会使你受到高额伤害，

近战在这里比较痛苦，最后时刻常常被AoE圈逼得无法DPS

点击正常的食物可以让你获得30%的加速，两者都可以叠加。如果不擅长区分健康和腐败的食物，切忌乱点一气，否则会迅速挂掉，因为腐败食物的伤害实在是太惊人了。

注意生存自保，加油！

经历了狼人上将和曲奇队长的战斗，勇士们已经极度疲劳了。但是这一切还没到终结，凡妮莎出现了，她使用毒素麻痹了大家的感官，把大家带入了梦魇世界，而勇士们只有奋力击败梦魇，才能重获自由意志。

凡妮莎现身

刚进入梦魇的时候大家被捆绑在一起，将要被投入熔炉，迅速点击周边的齿轮可以逃脱。凡妮莎会依次宣告每个梦境的内容，而第一个梦境，就是食人魔法师格鲁巴托克的。

格鲁巴托克的梦境中，他害怕过于强大的自己。而先前的战斗中，他正是被自己的力量炸的灰飞烟灭

这一个梦境是最容易出现团灭的，玩家需要跑到熔炉到海盗船的门那击败格鲁巴托克。然而在梦境开始之后，场地上将会出现大量伤害奇高的火焰与冰雹，即使是坦克被砸到也难以生存。

如果按照常规路线，稍有疏忽，可能就会导致有人被巨大的AoE伤害秒杀。不过在反复的团灭中，大家发现有一条捷径可以基本杜绝这种情况。在梦境开始之后，小队成员集体从右侧的栏杆找位置跳下，直奔门口，这样只需躲过一道火焰即可，难度大大降低。

围栏较高，需要自行琢磨跳过的技巧

在梦境中这些

Boss基本没有威胁，到达了门口之后就可以开始战斗。虽然此时场地上依然有落冰和大火，但实际上在Boss所在位置，几处落冰是轮流落下，可以把Boss拉到上一次落冰处。

两块冰落下之后，把Boss拉到落冰处即可。而现在Boss所处位置，到时候将会出现落冰前兆

击杀了食人魔法师之后，将进入地精工程师赫利克斯的梦境。在他的梦境中，会刷新海量的蜘蛛。不要尝试去AoE，这些蜘蛛只有在赫利克斯死亡后才会停止刷新，所以只要全力攻击他就可以了。

这只是蜘蛛小怪中的第一波

击杀了赫利克斯之后，我们进入的是收割者5000的梦境——咦，机器也会做梦吗？

这个梦境是向超级玛丽的致敬，玩家要注意躲好光球组成的转轴。请仔细观察走向，不要盲目冲刺。一般来说，有人扑街是很正常的，要马上释放灵魂跑进副本，传送到熔炉继续。

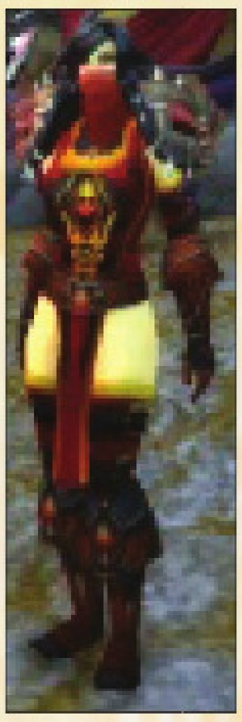
收割者5000就在通道的尽头，如果队伍减员比较厉害，注意不要贸然过去开怪。

与超级玛丽一样，熟悉了规律之后这条道路还是比较简单的

收割者的梦境之后是狼人船长的梦境。船长变成狼人之后，由一个温和的人变成了嗜血狂暴之徒，他以及他的拥趸杀死了自己的家人。而在梦境中，我们将要拯救他们。

狼人梦境非常简单，在NPC被打死前杀光狼人就可以

完成了狼人的梦境，玩家们终于结束了这噩梦般的四梦境，得以直面凡妮莎。



6号Boss：凡妮莎·范克里夫

HP=？（普通难度下不存在）

HP=4 149 700（英雄难度）

技能1，偏斜：启动之后，使招架机率提高100%，使远程攻击命中你的机率降低100%，并有100%的机率可令法术偏斜。持续10秒。

技能2，背击：潜入暗影之中，然后从敌人的背后发动袭击，在10秒内造成物理

艾泽拉斯副本通用攻略：Boss招什么杀什么，地上有什么躲什么

注意分配好绳索，如果抢做一团，可能会有人没法上去，而导致减员

伤害。

技能3，致命刀刃：凡妮莎在目标之间迅速地来回攻击，造成严重伤害。

技能4，范克里夫之复仇：使施法者的攻击速度提高75%，并提高造成的物理伤害，持续20 秒。

凡妮莎只存在于英雄难度之中，普通难度的死亡矿井在杀死了曲奇队长之后就结束了。

凡妮莎本身的攻击并不如技能所描述的那么可怕，有能力坚持到这里的队伍，绝对不会被她所难倒。如同她父亲的一样，她会不断召唤出帮手。这些小怪我们基本都已经见过，不过是普通怪而非精英，注意击杀就好。

这个高难度的副本，当然不会弄一场便当的收官战。每隔一定时间，Boss，凡妮莎会引爆船上的炸药，玩家们需要到船舷上拉住吊索晃到对面再回到船上。

当勇士们如人猿泰山般荡开时，回头望去，这艘多年来经历无数风霜的战舰已经熊熊燃烧。凡妮莎在复仇计划中，对父亲的这笔遗产并没有太多的爱惜与重视。

很快玩家们将回到船上，凡妮莎会站立在场地中间，此时并不会进入战斗，可以先行恢复。接下来的战斗并没有不同，只需再循环一次击杀小怪和荡秋千的过程。

当凡妮莎最终被勇士们击败之时，她启动了最后的炸药，大家只能第三次登上绳索。熊熊的火焰之中，凡妮莎最终高喊着“我的命运，我自己决定！”，结束了自己的生命。

这次漫长的副本之旅终于结束了，不知道各位朋友们，对于范克里夫一脉的最终结局，有没有陷入沉思。在暴雪的官方小说中，埃德温·范克里夫并非泛泛之辈，他被瓦立安引荐给当时的联盟领袖泰纳瑞斯国王（阿尔萨斯之父），以修建坚不可摧的守望堡镇守外域之门。

死亡之翼和女儿奥妮克希亚化身人形，分别攫取奥特

兰克王国和暴风城王国的控制权，绑架了瓦立安，在联盟内部进行破坏。范克里夫也正式因为奥妮克希亚的暗中陷害，从人人敬佩的石工兄弟会首领成为了迪菲亚兄弟会的头目。埃德温也好，凡妮莎也好，作为虚拟角色他们并不能和玩家一样通过上帝视角了解这些真相，也不能如旁人般无视朋友和亲人遭到迫害，但是在他们的抗击过程中，同样也有太多的无辜牺牲者，其中不但有西部荒野的农夫们，甚至还有以贤惠爱民著称的瓦立安王后。

以正义之名抗击暴风城的范克里夫一家，却以劫掠平民、甚至恶意破坏农民生存基础来诱使他们暴动；同样以正义之名镇压屠戮叛逆者的暴风城高层，同样无法推卸国王亲政之后未能照顾好民生的责任。暴雪并没有在这一系列任务线中，明确的把双方打上正义和邪恶的标签，深入了解这一系列故事，只能正如文章之初所感慨的——正义，谁以汝之名杀戮。

一共有3次炸药引爆，如果在引爆期停留在船上，基本就是挂掉

一个时代的终结

影牙城堡

影牙城堡在CTM中有了和以往不同的全新而经典的剧情——而且这部分剧情，属于被遗忘者低级任务区的任务，目前大部分玩家还来不及去重新体验这些初级任务。整个副本的战斗很有技巧性，难点在于Boss战，开荒时会觉得很吃力，而熟悉之后相对容易。由于副本没有强力小怪，而且相信大家对于这个已经伴随了自己数年的副本

阿鲁高的复活仪式

地形了如指掌，所以不再赘述，主要选择剧情变迁和五场Boss战作为重点说明。

在WLK灰熊丘陵的剧情中，暴雪揭示了上任影牙城堡领主阿鲁高的命运。这个试图以乌尔之书召唤狼人对抗天灾军团的法师，最终死于被遗忘者之手。巫妖王派遣手下的亡灵血精灵议会复活了他，并利用他在灰熊丘陵来领导狼人以及一个叫做血月神教的组织——当然，最终他的阴谋又一次被玩家所扮演的联盟/部落势力粉碎。

时间继续推移，联盟和部落结束了讨伐巫妖王的战役凯旋而归时，被遗忘者女王希尔瓦娜斯带回了特殊的

被遗忘者的经典新手任务“忽然醒来”已经更改，根据新的剧情，新的被遗忘者（玩家）是被华尔琪所复活

战利品：巫妖王的华尔琪。她利用华尔琪复活死尸来扩充被遗忘者的数量，甚至杀死联盟平民进行复活——这一行为被部落新任大酋长卡洛斯·地狱咆哮斥为“与巫妖王无异”，并留下高阶督军古洛玛斯监视女王。

新任影牙城堡首领高弗雷领主就是基于此被希尔瓦娜斯复活的。他原本是吉尔尼斯的贵族，奋力保护自己的国家。当国家遭遇狼人诅咒，国王也变为狼人之时，极度仇视狼人的高弗雷选择了跳崖自尽。

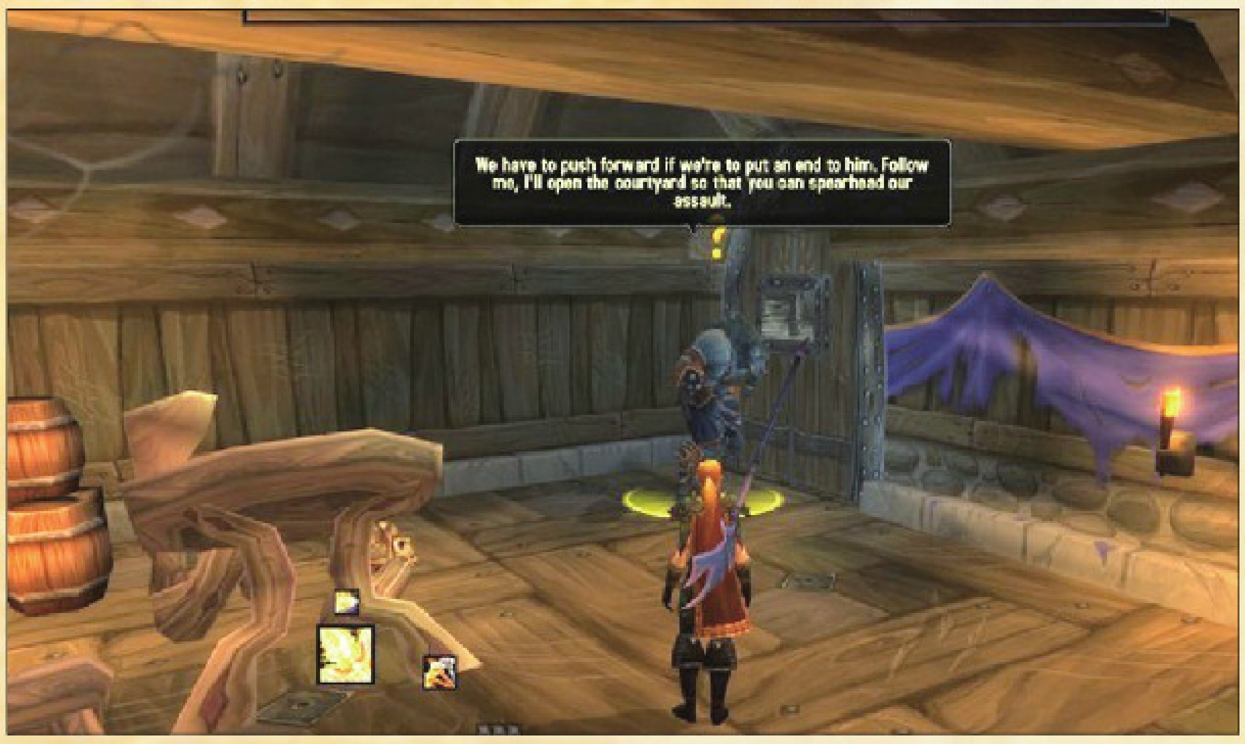
希尔瓦娜斯希望藉由高弗雷对狼人的仇恨来消灭吉尔尼斯的狼人，不过被复活的高弗雷已经全然不是当初的悲情爱国英雄——女王派遣他去解救被抓的人的时候，他时不时开黑枪；杀鳄鱼发现了以前认识的人的遗体碎块，就杀大量鳄鱼把遗体拼起来，复活成被遗忘者，然后一枪崩了——他已经全身心的扭曲了。

在协助希尔瓦娜斯击败了狼人势力之后，高弗雷忽然反水，使用特制的子弹杀死了希尔瓦娜斯，然而希尔瓦娜斯的华尔琪们，牺牲自己挽救了女王的性命。于是枭雄高弗雷领主，便逃遁进影牙城堡，试图重新发展势力进行反扑，但同时与联盟与部落结下梁子的他，哪能有好果子吃，双方均立马对其进行了讨伐。

经历了天谴之门事件后，被遗忘者依然在研究瘟疫，难免让人疑虑

玩家所扮演的部落势力，在进入了影牙城堡后，发现很多散发着绿色气体的木桶。被遗忘者指挥官贝蒙特告诉你这是他们所研制，一种可以防止高弗雷领主军团逃走，但让被遗忘者自由自在地行动的瘟疫。他会派你先去消灭高弗雷领主一名手下艾胥柏利男爵。

联盟方的剧情则与高弗雷所驱逐的狼人势力有关，由于他们给予的任务与剧情相差不多，所以下文仅以部落视角讲述。



联盟方的讨伐部队以狼人为主。同时得罪了联盟和部落，还敢掉落这么多好装备，高弗雷，你的下场就是扑街呀！

接受了指挥官的命令，玩家所扮演的部落势力就向着艾胥柏利男爵进军。他所处的位置就是原先监狱处狼人Boss那。一路上只有几小波精英食尸鬼+普通僵尸，食尸鬼攻击略高，装备差的情况下注意集中攻击一只精英食尸鬼而控制其他的。对此地极为熟悉的玩家们很快就能到达艾胥柏利男爵的所在。

1号Boss：艾胥柏利男爵

HP = 11 600（普通难度）
HP = 2 489 000（英雄难度）

技能1	窒息术	艾胥柏利男爵开始用暗影令附近所有的敌人窒息，造成每1秒一次的暗影伤害。这个技能将会把所有玩家悬空，将血量消耗至1%时放下。
技能2	暂缓死刑（普通难度）	艾胥柏利男爵同情你，但唯有这样他才能持续制造痛苦！为附近所有的敌人治疗50%生命力.
	暂缓死刑（英雄难度）	艾胥柏利男爵同情你，但唯有这样他才能持续制造痛苦！为附近所有的敌人每秒治疗10%生命力。
技能3	痛苦与折磨（普通难度）	艾胥柏利男爵使目标遭受痛苦与折磨的煎熬，并且每1秒提高一次暗影伤害。
	痛苦与折磨（英雄难度）	艾胥柏利男爵使目标遭受痛苦与折磨的煎熬，并且每0.5秒提高一次暗影伤害。
技能4	修补烂肉（普通难度）	艾胥柏利男爵修补他腐烂的血肉，治疗他10%的总生命力。
	修补烂肉（英雄难度）	艾胥柏利男爵修补他腐烂的血肉，治疗他25%的总生命力。
技能5	毁坏之痛（英雄难度）	艾胥柏利男爵愉悦地折磨受害者，造成10000点暗影伤害，并使其受到的暗影伤害提高20%，持续2分钟。可叠加。
技能6	灾祸（英雄难度）	艾胥柏利男爵使出他真正的实力，化身为黑暗大天使型态，对周遭所有的敌人施展灾祸，造成每1秒4875至5125点的暗影伤害。

在英雄难度下，艾胥柏利男爵会获得额外技能，这使得战斗需要尽快的结束，否则玩家将在越来越高的伤害下崩溃。

普通难度下的战斗非常简单，这里就不做赘述。英雄难度下该Boss的技能非常繁多，不过我们只需抽丝剥茧，见招拆招，应对其核心技能即可。

开场进入第一阶段，这时战斗最重要的是掌握打断的时机。缝补烂肉这个技能需要精确而迅速的打断，其优先级是最高的；痛苦与折磨伤害不低，如果队伍中短CD打断职业较多的话，建议安排专人打断，否则的话，治疗需要提起精神硬刷。此外，每隔一定时间，Boss会使用窒息术将小队血量消耗至1%，然后开始读条为玩家小队和他自身同时加血，打断职业请根据团队情况决定何时打断这个技能。如果治疗能循迅速抬起血线，甚至可以落地后直接打断暂缓死刑（这是5人本成就龙所需的成就之一），反之则最好等团队血量到达20%左右开始打断。场

只要拉回房间打，这个会恐惧的大个子就毫无威胁

注意打断好鬼怪仆从的吸血，躲避地上的黑圈

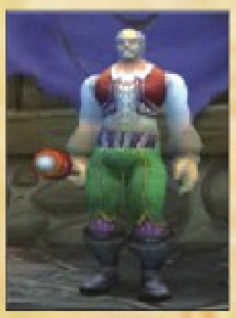
上会有毁坏之痛的效果，除造成伤害以外，还会让玩家受到的暗影伤害增加，如果堆叠太高，很容易导致死亡。

当艾胥柏利男爵血量低于20%的时候，战斗进入第二阶段。他会转换成暗影形态，并且施展“灾祸”，这技能会不停的让团队扣血，加上毁坏之痛堆叠暗影伤害的状况下会相当危险。如果有嗜血/英勇就要在这个阶段之前开启，然后站位让治疗者比较好发挥，且所有的DPS要把大招全开，尽量缩短此阶段的战斗时间，拼个你死我活。

值得一提的是，影牙城堡的首领战允许跑尸，所以有不幸阵亡者请迅速跑尸，毕竟这里离门口非常近。

解决了艾胥柏利男爵后，指挥官就会替你打开侧门继续进攻。下面的小怪威胁并不大，不过名叫无脑的怪物的大个子会群恐，所以最好拉回走廊打。

剩下的两种小怪分别是疯狂的魂尸和鬼怪仆从，只需稍加留神，他们便只是一堆人畜无害的声望值而已。贴墙靠左走，很快就可以清理到我们熟悉的2号首领处。



2号Boss：席瓦莱恩男爵

HP = 13,025（普通难度）
HP = 4150000（英雄难度）

在厨房里，二号首领席瓦莱恩男爵出现在我们面前。这场战斗并不难，只需要及时击杀刷新的狼人灵魂，解好治疗诅咒即可（属性为魔法）。

技能1	暗影帷幕（普通难度）	使一名敌人受到的治疗效果降低50%，持续8秒。
	暗影帷幕（英雄难度）	使一名敌人受到的治疗效果降低50%，持续10秒。
技能2	召唤狼人灵魂	席瓦莱恩男爵召唤太古狼人灵魂来协助他！
技能3	诅咒帷幕（英雄难度）	诅咒帷幕可对目标造成24375至25625点暗影伤害，并使其受到的治疗效果降低75%，持续8秒。

拥有一名解魔法职业可以让治疗变得轻松很多，不过更关键的是，及时击杀Boss召唤出来的狼人灵魂，因为他们造成的伤害，要超过坦克很多。狼人刷新点会有暗影小球，坦克要提前关注，一刷新就拉住，DPS迅速击杀，如此循环，这个Boss的死亡旗帜就已经在他头顶竖起了。

解决席瓦莱恩男爵后，被大酋长委派监督被遗忘者的高阶督军古洛玛斯忽然出现，并指责被遗忘者指挥官又在使用瘟疫。指挥官贝蒙特向他解释这瘟疫非常温和，只是用来吓走狼人别跟进来，对人体绝对无害。古洛玛斯很快相信了，并加入对高弗雷领主的进攻(天哪，您果然没有愧对您的兽人脑袋，“砖家”说瘟疫无害，您就相信了！）。

在通往高弗雷的路线上，指挥官斯普林瓦尔镇守者下一道关卡。去往下一关路上的怪物配置大同小异，控制好就可以清理的非常轻松。其中名叫痛苦的士官的小怪会让玩家遗忘随机的技能等级（像是剑，斧），不过持续时间很短（旧影牙城堡中该技能持续时间很久，中了就让玩家痛苦万分），也可以被解除。

小怪的伤害不低，坦克虽然装备不错，但是被多个狼人攻击，还是迅速减血

3号Boss：指挥官斯普林瓦尔

HP = 11,600（普通难度）
HP = 4150000（英雄难度）

技能1	邪恶打击	打击敌人造成100%的武器伤害，并且生成一股秽邪的力量。
技能2	亵渎（普通难度）	污化施法者脚下的土地，站在该秽邪之地区域内的敌人皆会受到亡者之臂的纠缠，移动速度降低50%。每2秒造成41至58点暗影伤害；亵渎（英雄难度）：污化施法者脚下的土地，站在该秽邪之地区域内的敌人皆会受到亡者之臂的纠缠，移动速度降低50%。每2秒造成7020至7380点暗影伤害。
技能3	背信之盾（普通难度）	对施法者面前锥形范围的目标释放秽邪威能的能量洪流，每0.5秒造成95至105点暗影伤害，持续6秒；背信之盾（英雄难度）：对施法者面前锥形范围的目标释放秽邪威能的能量洪流，每0.5秒造成16000点暗影伤害，持续6秒
英雄难度下将拥有额外技能	羞愧之语	消耗秽邪威能，使一名敌人感染强力的慢性疾病，每3秒造成目标生命力上限5%的伤害。此效果将持续直到施法者死亡，或是该目标死亡为止。

Boss身边有一只痛苦的士官和哀嚎的卫兵在旁边守护。只要一开战都会一起冲上来，由于整场这2个守卫会慢慢的跑上来协助指挥官斯普林瓦尔，建议顺序是哀嚎的卫兵→痛苦的士官→指挥官斯普林瓦尔。这场Boss战有一定难度，由于Boss身边的小怪会给Boss上可迭加的增加伤害的BUFF，所以开打之前建议先标记好两只小怪，开打后按照标记顺序尽快集火杀掉小怪以后再输出Boss。

Boss的背信之盾技能会对正面锥形范围造成极高的伤害，而且无法被打断，所以坦克务必要让Boss背对人群。同时Boss的亵渎会施放绿圈，造成减速效果+AoE，所以如果队伍里有近战DPS的话坦克要注意第一时间将Boss拉离绿圈。绿圈的AoE+背心之盾的组合对治疗造成的压力很大

战斗持续到一定时间后，从房间的两边会跑出两只小怪加入战斗，他们同样会给Boss上BUFF，所以必须马上转火杀小怪。当Boss的BUFF迭到3层后（Boss使用邪恶打击也会迭加），Boss会消耗掉BUFF并使用羞愧之语，持续造成伤害并且无法驱散，时间长了治疗必然会崩溃，放在坦克上的话对坦克的压力也会很大，所以DPS杀小怪必须迅速。另外DPS切记不要站在Boss正面

开始的小怪和后面刷新的小怪均可以被锁，如果DPS欠佳，可以选择让QS恐惧或者MS锁一个，但是DPS要注意不要破控制。如果Boss血量较低，同时刷小怪的话，可以选择直接RUSH Boss。

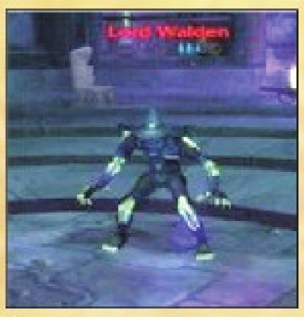
如果团队实在硬件不足，治疗无法抬起坦克和团队的血量，或者团队无法很好的控制或者击杀小怪，那么还有一种投机的方法可以采用：将Boss拉出房间，一直往2号

小怪的伤害不低，坦克虽然装备不错，但是被多个狼人攻击，还是迅速减血

Boss甚至广场走，边退边打，坦克在前，团队成员跟在Boss身后，这样等于变相延长了小怪刷新的时间——因为他们要先跑到3号Boss房间，然后再追向Boss现在的位置。不过值得注意的是，如果直接把Boss拉到1号Boss附近的楼梯，将会导致小怪停止刷新，等同于造成BUG，这样的打法，并不提倡。

成功击杀3号之后，在通往下一个Boss的路上，玩家需要注意一个小改动，就是城墙那段路上，新增加了两批石像鬼，玩家靠近后才会激活。第一次来的DPS和治疗，请小心不要误打误撞，在坦克之前激活小怪，导致被秒杀。

之后的小怪并无新意，绝大部分是重复之前的组合，只有新增加了部分亡灵法系怪，相信绝对难不倒身经百战的玩家朋友，而4号首领瓦尔登领主将给玩家们好好上一课。



4号Boss：瓦尔登领主

HP = 11 600（普通难度）
HP = 2 489 000（英雄难度）

技能1	制造冰霜混合物	召唤出一个可造成冰霜伤害并且冻结地面的冰霜混合物，对目标15码范围内的敌人造成伤害。
技能2	寒冰裂片	寒冰裂片从各个方位冒出，造成冰霜伤害并制造出一片流冰造成额外的冰霜伤害。
技能3	制造有毒混合物（普通难度）	对目标及其周遭的敌人丢掷有毒混合物，造成150点伤害，并且渗入肌肤之中，额外造成每2秒28至31点的伤害。移动速度降低40%。
	制造有毒混合物（英雄难度）	对目标及其周遭的敌人丢掷有毒混合物，造成12000点伤害，并且渗入肌肤之中，额外造成每2秒5700至6300点的伤害。移动速度降低40%。
技能4	毒性凝结（英雄难度）	对目标每2秒造成11000-12900伤害并产生毒性凝结，不停移动可阻止毒素凝结。 毒性催化：场地上会出现红色光柱，站在光柱里面攻击会让你的致命一击机率变成100%，不过会受到DOT伤害。

这场战斗也算简单，从Boss的技能就可以看出，这场战斗的要点是保持好移动。全程需要注意的大致分为冰、火、毒三个阶段。战斗主要要闪2种药水的攻击，第一种是绿色药剂（毒阶段），这种会堆叠的DEBUFF，当瓦尔登领主使用这种时只要移动就可以消除堆叠，不要堆叠到5次以上就不会有大碍。另外种是蓝色的药剂（冰阶段），会有明显的冰锥飞向玩家，也是靠移动闪躲即可。当Boss血量降低到30%的时候会搓红色的药水（火阶段），会召唤出让玩家血量每2秒受到10000点的伤害，并且爆击率提高100%的光柱。

冰阶段场地上会有大量冰晶落下，注意提前移动跑开就可以规避伤害。

毒阶段玩家需要注意不停移动来阻止毒素凝结，否

毒阶段的要点就是移动、移动、再移动

冰阶段的动画非常醒目，冰晶落地时间大概需要1秒，躲开就可以

火阶段并不难

则会受到高额伤害。值得一提的是，老牌副本计时和报警插件DBM的某个版本有误，会在毒阶段提示玩家不要移动（“don’t move”），请注意千万不要上当（当然，玩家看到这篇文章的时候，DBM多半已经修复了这个BUG）。

火阶段的时候不算大，如果治疗强力的话，可以站到红色光柱中享受100%暴击的BUFF（承受额外伤害）。

在战斗结束之后，不得不吐槽一下高阶督军古洛玛斯。这个家伙一开场就被Boss毒药困住，真是个不可不扣的蠢蛋。

结束了这场战斗之后，只需简单清理几批小怪就可以面对高弗雷领主。这个Boss可以算是全副本最简单的

5号Boss：高弗雷领主

HP = 13 920（普通难度）
HP = 2 593 000（英雄难度）

技能1	漫天弹幕（普通难度）	对施法者面前的锥形范围不断地进行弹幕射击。所有未离开此区域的敌人每秒会受到150点暗影伤害，持续6秒。
	漫天弹幕（英雄难度）	对施法者面前的锥形范围不断地进行弹幕射击。所有未离开此区域的敌人每秒会受到30000点暗影伤害，持续6秒。
技能2	诅咒子弹（普通难度）	以诅咒子弹随机射击一名敌人，造成190至210点暗影伤害，并受到越来越严重的周期性暗影伤害，持续15秒。
	诅咒子弹（英雄难度）	以诅咒子弹随机射击一名敌人，造成47500至52500点暗影伤害，并受到越来越严重的周期性暗影伤害，持续15秒。
技能3	致死重伤（普通难度）	每秒对目标造成20点伤害并使其受伤，任何对其使用的治疗技能效果降低5%，持续6秒。
	致死重伤（英雄难度）	每秒对目标造成1500点伤害并使其受伤，任何对其使用的治疗技能效果降低10%，持续8秒。
技能4	召唤嗜血食尸鬼	每0.5秒召唤附近的一名嗜血食尸鬼，持续3秒。

这场战斗非常简单。召唤食尸鬼的技能和巫妖王的类似，但是压力要小得多，坦克很容易就能拉住。食尸鬼可以AoE掉，但是也可以让坦克拉住，让Boss的另一个技能漫天弹幕打死（这个也是5人英雄本成就龙要求的成就之一）。

山寨了巫妖王的召唤食尸鬼，不过威胁小得多

诅咒子弹这个技能可以打断，但是读条非常快，如果未能打断也不必沮丧，治疗刷好就可以。致死重伤同样压力不大。

每隔一定时间，Boss会朝正前方施放漫天弹幕，漫天弹幕的视觉动画非常不明显，主要依靠观察Boss读条来发现，这技能类似于弥米隆P2的机枪扫射，不过是固定角度，所以威胁很小，坦克躲开就可以了。

您老又山寨人家的必杀技，可惜功夫不到家，这弹幕比弥米隆的又是相去甚远，自取其辱啊！

处理好这些技能，玩家朋友就能轻轻松松搞定这个Boss，结束这趟影牙之旅。

哦，对了，那个猪头督军和指挥官又出来夸奖玩家了，记得交下任务吧！

巴拉丁堡监狱

小怪正面的音波伤害很高，不分担的情况下，可以秒杀蓝装坦克

巴拉丁堡监狱其实就是CTM中的新亚夏，目前只有阿加罗斯一个首领，掉落359级T11与S9级PVP装备，对于大部分被英雄本的高强度所累的玩家来说，每周一次的巴丁堡摸奖等于是一次鲤鱼跳龙门的机会，同时该副本的Boss和其他RAID Boss一样，提供勇气点数奖励。这个副本虽然是RAID本，但是其难度一如WLK初期的亚夏，非常之低，甚至低于当前的英雄本难度，故特做巴丁堡攻略，希望读者能够在巴丁堡有所斩获，一扫英雄本带来的阴霾。

该副本位于托拉巴德半岛南部，联盟和部落每隔二小时在此进行一次攻防战，胜利者将可以占据巴拉丁监狱进行Raid。环绕地图中间的建筑，很容易就可找到集合石，副本入口为集合石边的地窖口。

进入副本之后，只需清理两只机器人小怪。该小怪攻击较低，但是会对正面施放音波，伤害非常高，因为可以被范围内的人员分担，所以需要集体站在小怪正面，分担音波伤害，否则会导致坦克被音波秒杀。

击杀完两只小怪，就可以从右侧的入口进入Boss房间。初见阿加罗斯，大家一定不会陌生，因为他的模型就和SW

第一阶段，如同布胖战一样，两个小队左右站立。治疗压力并不大，笔者的DK坦，甚至只靠自我回血，就可以抵消第一阶段的伤害

的布胖如出一辙，而实际上，他的部分技能也是山寨自布胖。

和布胖一样，这个Boss会对正面施放陨石斩，造成很高的伤害，但是可以被范围内人员分担，同时会给被波及者施加火焰易伤DEBUFF。所以如同布胖战一样，团队需要左右两边集中站位分担伤害，每边需要一名坦克，至少1名群刷的治疗。在一侧小队被陨石斩集中后，另一边的坦克需要嘲讽Boss，来承受下一轮陨石斩。

在伤害合理分担的情况下，每边承受的伤害很低，而且Boss的攻击不高，所以对坦克和治疗的压力并不大。不过由于Boss狂暴时间较短，所以需要团队里的DPS至少打出10000的平均DPS，才能够在狂暴前击败他。

每隔一定时间，阿加罗斯会读条施放魔化狂飙，这个时候开始进入第二阶段。团队成员应当趁阿加罗斯读条的时候，尽快分散，这样可以减少承受的伤害量，并且避免互相影响跑位的情况。

魔化狂飙是对团员所处位置丢出的火焰，团队成员要注意在他读条的时候开始分散，并且躲避好地上的火焰。在开始的阶段，地面空间还算宽裕，DPS可以边躲边输出，争取在狂暴前多打一点血量。

随着第二阶段进入末尾，场地上几乎被烈焰覆盖，这个时候全团最大的任务就是保证自己的生存，因为在当前阶段，减员的话就很容易导致团队无法在狂暴前消灭Boss。在第二阶段结束之后，此时场上的火焰会消失，重新进入第一阶段，坦克应当迅速接手Boss，团队回归到初始的站位，进行新一轮的循环，如此往复两轮，就到了和Boss的狂暴倒计时赛跑的RUSH时刻了。

第一阶段转第二阶段，阿加罗斯开始读条施放魔化狂飙

第二阶段伊始，场面上的火焰并不多，团员有较多的跑动空间

第二阶段末尾，场面上有大量的火焰

笔者在刚达到85级的时候，就和同样刚满级并且一身任务蓝绿装的队友打掉了这个Boss，足以证明其硬件要求之低。对于很多玩家来说，目前CTM的副本门槛过高，所以更应该好好利用巴拉丁监狱这个低门槛的副本来补充自己的装备，赚取勇气点数，也希望诸位玩家，能尽快适应和享受到CTM副本的乐趣。

冰冠城塞

马洛加领主

一、前言

马洛加领主是寒冰城堡中的第一个Boss，也是暴雪3.3周常任务（每周团队副本任务，达拉然的6人组每周会发布一个“XXX必须死！”的任务，击杀相应团队副本Boss可以获得5个冰霜纹章和5个凯旋纹章）中可能被随机到的Boss之一。

作为一个处于周常列表中的Boss，从PTR到3.3最新版本，领主被削弱了无数次。想必这也是暴雪的周常Boss设计原则——随便组织的野团也能轻松通过。

二、建议的团队构成装备基础及团队分组

25人：

坦克：3人，其中1名主坦克，其他2名坦克分担Boss的军刀伤害。当然，2个258等级的坦克也可以坦克这个Boss，不过如果选择2坦，那么每个坦克面临的军刀伤害将近似于困难模式3坦分担的军刀伤害，因此，采用2坦战术可以模拟困难模式的坦克治疗压力。

治疗：5～6人，能够加2个坦克的骑士无疑是最佳治疗。

DPS：16～17人

装备基础：245等级的平均装备就足以消灭这个骨头怪了。

10人：

坦克：2人，1名主坦克，1名帮助分担军刀伤害的坦克。

治疗：2～3人，治疗数目应视坦克硬度而定。

DPS：5～6人

装备基础：232等级的装备即可消灭Boss，当然，如果坦克装备是232等级的，那么也许你们需要3名治疗。

三、技能/数据

血量：10人为6972500，25人为23706500

军刀猛击（Saber Lash）：

使一名敌人与其身边最近的2盟友共同分担（25人300%，10人200%）的普通近战伤害。

马洛加领主会在P1频繁的使用这个技能，对于25人模式来说，3个坦克分担军刀伤害，那么每个坦克会受到约16000左右的伤害。

冷焰（Coldflame）：

对处于冷焰之上的玩家造成每秒（25人8000，10人6000）点冰霜伤害，持续3S。冷焰是领主在P1、P2阶段都会使用的技能。

在P1阶段，领主会对着一个方向释放一道蓝色的火焰，火焰从领主的模型边缘处出现，向远方延伸。在P2阶段，火焰则是十字形向四周延伸。注意，虽然是火焰，但该技能是冰霜伤害。

骨刺之坟（Bone Spike Graveyard）：

对除坦克外的随机（25人3个，10人1个）目标施放骨刺，将这些玩家穿刺到空中，被穿刺的玩家不能行动/施法/攻击，直到骨刺被击杀。

该技能会对被施放骨刺的玩家造成9000点直接物理伤害，并对其造成每秒10%生命上限的物理伤害，直到骨刺被击杀。骨刺在25人模式下拥有63000生命，10人模式下为39000。对于该技能，需要团队成员第一时间击杀骨刺。马洛加领主在施放这个技能时会读条3秒。

骸骨风暴（Bone Storm）：

像旋风一般挥舞骸骨攻击周围的敌人，持续20秒。

这是马洛加领主在P2使用的技能，在P1开始后45秒～50秒，领主会施放骸骨风暴（读条3秒），骸骨风暴阶段即是P2。

在骸骨风暴阶段，领主会盯着团队中的随机一名玩家，快速移动过去，并在几秒后转换目标。在这个阶段，团队会每2秒受到一次来自骸骨风暴的物理伤害，这个伤害不可避免，但是和距离有关——离领主越近，受到的伤害越高，离领主越远，受到的伤害越低。

伤害的基础值在25人模式下为12000，10人模式为6000。

在实际的25人模式战斗中，离Boss中等距离时会受到约4000左右伤害，离Boss40码以上则只会受到不到1000的伤害，对于这个技能，所有玩家需要尽可能的远离Boss。

值得一提的是，骸骨风暴的伤害是物理伤害，可以被护甲减免，同时牧师的心灵之火也会被骸骨风暴的每一次伤害消耗，可以简单的理解为，该阶段Boss对每一个人每2秒造成一次物理攻击。

骸骨风暴结束时仇恨列表将重置，在目前的版本里领主已经可以被嘲讽了，所以在骸骨风暴结束的时候坦克注意嘲讽防止悲剧发生。

四、基本战斗流程概述

马洛加领主的战斗总体来说只有2个阶段，两个阶段轮流出现。

P1为普通阶段，开战到第一次骸骨风暴的45S，以及每次骸骨风暴后的70S为P1。

P2即是Boss施放骸骨风暴的20S。

（关于阶段划分，直观上是这么认为的，但是其实骸骨风暴是Boss的一个“持续20S，固定冷却时间1分30S”的技能，所以也可以认为这场战斗只有1个阶段，Boss每90S使用一次持续20S的骸骨风暴）

P1：

在P1阶段，坦克组站在Boss正面（25人为3位坦克，10人为2位坦克），军刀猛击的伤害范围很广，一般是Boss正面120度的广大区域，这片区域内应该只有坦克，

如果有其他玩家，很可能会被军刀猛击秒杀。

这也要求坦克在骸骨风暴结束后第一时间把Boss拉到正确的位置。

除开坦克，其他所有的治疗/近战以及大部分的远程输出职业全部站在Boss的“模型”内，但不是Boss的正面。所谓的模型内，即是点选Boss后出现的红圈内，这样在P1阶段就不会受到冷焰的影响。

而对于猎人这样的无法近战攻击的远程职业，则站在Boss身后靠左右的位置，尽量不要站在Boss正背后，具体的站位如图。

这样的站位，可以保证骨刺很大几率出现在人群中，各职业可以使用AOE技能轻松A掉骨刺，而在外面的远程职业尽量与Boss平行，万一中了骨刺，可以方便在人群中的远程职业第一时间转集火。

冷焰只会对在外面的猎人以及坦克施放，坦克组以及猎人注意规避即可。

在采取这样的站位后，全团需要做的就是在骨刺时AOE骨刺，平时则是打木桩。

在开Boss后45S，Boss开始施放骸骨风暴。

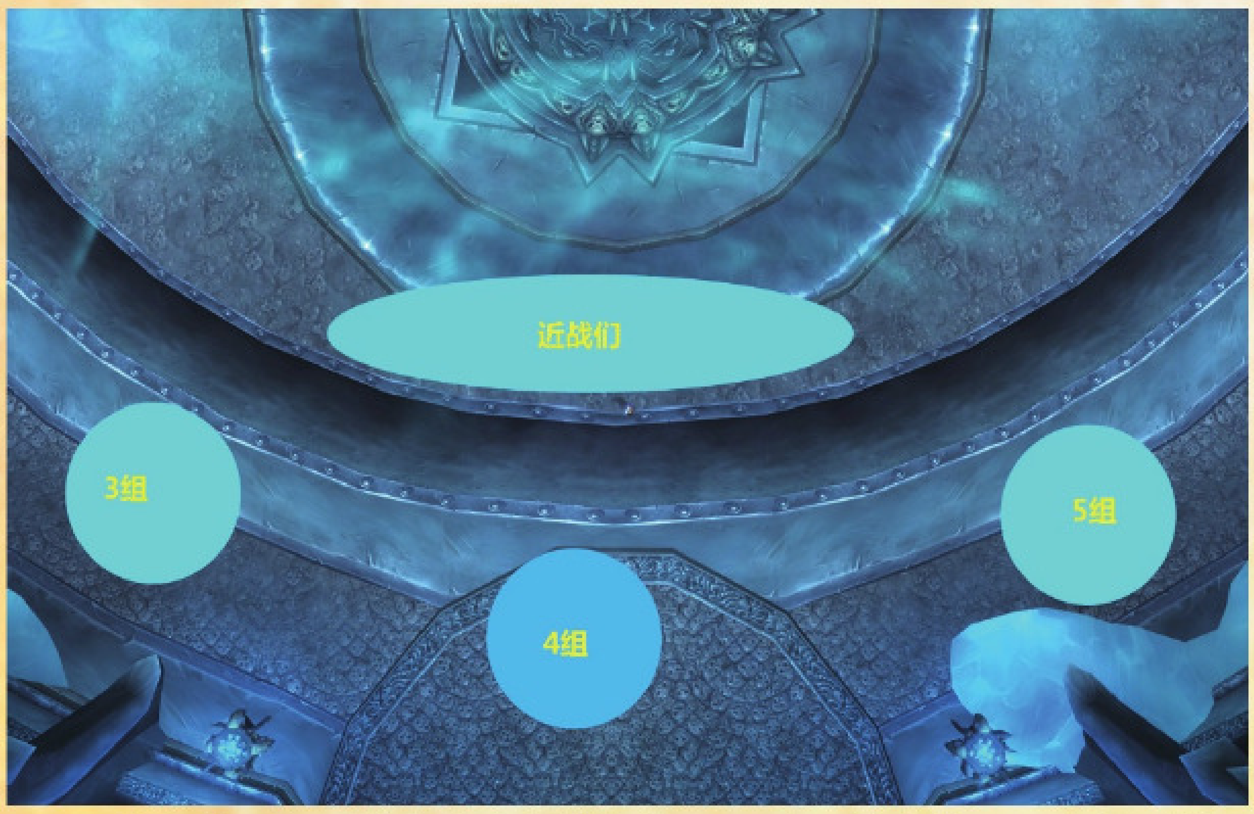
P2：

Boss施放骸骨风暴时，全团按照指定位置分散。保证每个组都有1个治疗照看，同时各个组注意与此治疗的位置。Hot职业（恢复德，神牧）给视野范围内的人员回春/恢复/愈合祷言/野性愈合/环，近战职业在骸骨风暴阶段以自保为第一准则。

由于Boss每隔几秒会改变目标，所以全团需要在移动中保持距离，尽量不受到高于5000的伤害，骸骨风暴只持续20秒，因此在Boss靠近时需要注意开启一些自保技能或者吃糖/治疗药水。

此外，P2阶段冷焰施放模式变为了十字形，在躲避Boss的同时也必须注意地上的冷焰，由于冷焰的生效有一个延迟，所以快速穿过冷焰是不会受到伤害的。

如图为P2阶段的站位示意，各个组在自己的区域相对性的移动，跟好自己组的治疗，保证存活就是这个阶段的主要任务，其次才是对Boss的输出。



20秒后，骸骨风暴结束，mt需要第一时间嘲讽Boss，接下来回到P1，骸骨风暴会在70S后再次来临。

重复P1到P2，直到Boss被你们拆成一堆碎骨头。

五、成就

去骨：25（10）人模式中，在没有团队成员没有被穿刺超过8秒的情况下，击败玛洛嘉领主。

成就要求没有团队成员被穿刺超过8秒，也就是说所有的骨刺需要在8秒内被击杀。

这是一个相当容易的成就，在采用集中站在Boss模型内的站位后，团队只需要注意穿刺在外面的猎人即可，而其他的骨刺在出现后只需要AoE即可。

死亡低语女士

一、前言

死亡低语女士是冰冠堡底层的第二个Boss以及诅咒神教的首领，也是整个《魔兽世界》中至今为止出现的第一只女性巫妖。由于她的大部分技能都和克尔苏加德如此相似，不得不让人怀疑是不是老克变性去了……实际的战斗和太阳井的穆鲁类似，P1阶段是小怪阶段，Boss不会移动，团队需要在处理掉小怪的前提下消耗完Boss的魔法值，进入P2后小怪停止刷新，团队将直面死亡低语女士本体。

二、技能/数据

死亡低语女士本体：

该阶段死亡低语女士本身不会移动，只会对团队使用各种技能，同时召唤各种小怪（诅咒神教）。对她的任何伤害都会被她的魔法盾吸收，同时以1:1的比率消耗她的魔法值，当她的魔法值耗尽时将进入P2。进入P2后小怪停止刷新，死亡低语女士本体进入战斗，需要由坦克接手。

血量：10人为3,346,800，25人为1,3387,200

魔法值：10人为3,370,000，25人为13,992,000

法力屏障（Mana Barrier）：

P1阶段技能，使施法者笼罩在强大的屏障之下，不断消耗施法者的法力来恢复失去的生命力。恢复比例为1:1，即1点法力修复1点生命。

暗影箭（Shadow Bolt）：

P1阶段技能，2S施法，对单一目标造成（10人7438～9562、25人9188～11812）点暗影伤害。

该技能是BossP1阶段的普通攻击技能。

死亡凋零（Death and Decay）：

全程技能，每1秒对指定区域内的所有敌人造成（10人4500，25人6000）点暗影伤害，持续10秒。

Boss会对指定区域施放死亡凋零，只不过不同于DK的红色凋零，死亡低语女士的凋零是绿色的。在死亡凋零中的人员必须立即移出凋零范围。

黑暗活化：

在P1阶段，Boss会定时对召唤出的随机的某只小怪使用该技能，使其变为强化的神教拥护者/狂热者。强化的神教拥护者技能将附带AOE伤害，并且免疫打断。而强化的神教狂热者则会使用吸血鬼之力。

支配心智（Dominate Mind）：

25人版本独有的全程技能，控制1个敌方目标的意志，使其在12秒被魅惑，在此期间内造成的伤害提高200%，治疗效果提高500%。

和克尔苏加德的精神控制类似，被控制的玩家需要被变羊。注意10人版本下没有这个技能。

寒冰箭（Frostbolt）：

P2阶段对坦克技能对敌人造成（10人40950～43050、25人50700～53300）点冰霜伤害，并使其移动速度降低50%，持续4秒。

2s施法，可以被打断。这是女巫妖在P2对当前坦克使用的技能，和克尔苏加德的战斗类似，需要安排打断链打断该技能。

无胁之触（Touch of Insignificance）：

P2阶段对坦克技能，使目标产生的威胁值降低20%。可叠加5层。

Boss会定期给当前坦克这个Debuff，因此需要2名坦克轮流坦克Boss。一般3～4层Debuff换T，如果坦克仇恨不够强力则推荐3层换T或增加坦克。

寒冰箭雨（Frostbolt Volley）：

P2阶段对全团技能，对团队每一个人造成（10人8550～10450、25人10800～13200）点冰霜伤害，并降

低其移动速度，持续4秒。

该技能是瞬发技能，冷却时间为8秒，不过Boss并不会在冷却后第一时间使用。你看，她和克尔苏加德是多么的相似……

召唤复仇的暗影（Summon Vengeful Shade）：

从小怪尸体中召唤复仇的暗影。复仇的暗影：出现后会盯着一个随机玩家并移动向他，当触碰到目标后对目标使用复仇冲击，造成（10人17853～19147、25人19300～20700）的暗影伤害。

需要被盯的人注意躲避复仇的暗影，否则配合寒冰箭雨可能造成减员。

P1阶段召唤的各种小怪：

P1阶段一共会刷新以下两种小怪，但这两种小怪通过黑暗活化以及自身的技能会变化出另外的4种小怪，因此整个P1场面会有6种小怪存在。

1.名称：神教拥护者&再活化的拥护者（Cult Adherent &Reanimated Adherent）

血量：10人为107480，25人为205680

备注：神教拥护者在场地四周刷新，这是人形生物，可以被羊，被妖术。神教拥护者殉难后变为再活化的拥护者，这是亡灵生物，可以被锁。

值得注意的是，它们会给自己上护体障蔽，在有护体障蔽时是无法锁/羊的，需要近战职业打破护盾才能控制。

亡寒之箭（Leathchill Bolt）：

2S施法，对一名敌方目标造成（10人6938～8062、25人8788～10212）点暗霜伤害。这是拥护者的普通攻击技能，选定随机目标并使用暗影箭，在黑暗活化前是可以被打断的，黑暗活化后不能打断。

鲁钝诅咒（Curse of Torpor）：

1秒施法，诅咒目标，使其技能冷却时间延长15秒。该诅咒是威胁极大的技能，需要解诅咒的职业第一时间解除。如果解诅咒职业中了此诅咒，那么必须优先解自己的，否则15秒内无法再次解诅咒。

黑暗殉难（Dark Martyrdom）：

4秒施法。拥护者会自爆，对周围15码内所有目标造成（10人12000、25人25000）点暗影伤害，然后死去。死去后，Boss会立即将黑暗殉难过的拥护者尸体复活，变为再活化的拥护者（亡灵生物），再活化的拥护者免疫99%魔法伤害，其他技能与拥护者一样。

黑暗活化：

即Boss对神教拥护者使用的技能。使用后，神教拥护者变为被强化的神教拥护者，亡寒之箭变为下面的亡寒冲击。

护体障蔽（Shroud of the Occult）：

使施法者笼罩在强大的屏障之下，使其得以反射所有有害法术、防止施法受到中断，同时在屏障碎裂前可吸收最多50000点伤害

亡寒冲击（Deathchill Blast）：

2S施法，对目标10码范围内的所有敌人造成（10人9250～10750、25人11563～13437）点暗霜伤害。

拥护者的决心（Adherent's Determination）：

免疫99%魔法伤害，这是再活化的拥护者自带的Buff。

2.名称：神教狂热者&再活化的狂热者（Cult Fanatic & Reanimated Fanatic）

血量：10人为134810、25人为269620

备注：神教狂热在场地四周刷新，这是人形生物，可以被羊，被妖术。神教狂热者殉难后变为再活化的狂热者，这是亡灵生物，可以被锁。

神教狂热者在使用黑暗变形后成为畸形的狂热者，这是亡灵生物，但免疫任何控制技能，同时移动速度缓慢，单击伤害巨大，每击伤害在30000左右，1秒内可能攻击二次，也就是说畸形的狂热者必须风筝，无法被坦克。

暗影顺劈斩（Shadow Cleave）：

对攻击者前方的敌人造成(10人14250～15750、25人15913～17187)点暗影伤害。

吸血鬼之力（Vampiric Might）：

以黑暗之力强化施法者，使其造成的所有伤害提高25%，并治疗施法者相当於其造成的300%伤害。当Boss对狂热者使用黑暗活化后，狂热者就会使用该技能，这需要被打断，否则狂热者会轻易的治疗他自己。

亡域打击（Necrotic Strike）：

以诅咒之刃攻击目标造成70%武器伤害，并感染一个持续性的疾病，使其接下来受到的（10人9000、25人14000）点治疗效果无法产生效用。该技能的吸收治疗效果类似TOC2号的焚化血肉，在坦克身上有Debuff后，牧师需要套盾帮助缓冲，这也要求牧师平时不要没事给坦克上盾。

黑暗变形（Dark Transformation）：

2.5S施法。将目标变形为不死的巨型殭屍，大幅提高体型与伤害输出，同时移动速度变慢。该技能后，狂热者变为畸形的狂热者，具有秒杀坦克的物理攻击能力，必须风筝。

黑暗殉难（Dark Martyrdom）：

和拥护者的黑暗殉难一样，使用后自爆，之后成为再活化的狂热者。再活化的狂热者免疫99%物理伤害。

狂热者的决心（Fanatic's Determination）：

免疫99%物理伤害，这是再活化的狂热者自带的Buff。

三、配置

普通战斗：

10人：2坦克、2治疗、6DPS

25人：2坦克、5治疗、18DPS

成就战斗：

10人：2～3坦克、2治疗、5～6DPS

25人：3坦克、6治疗、16DPS

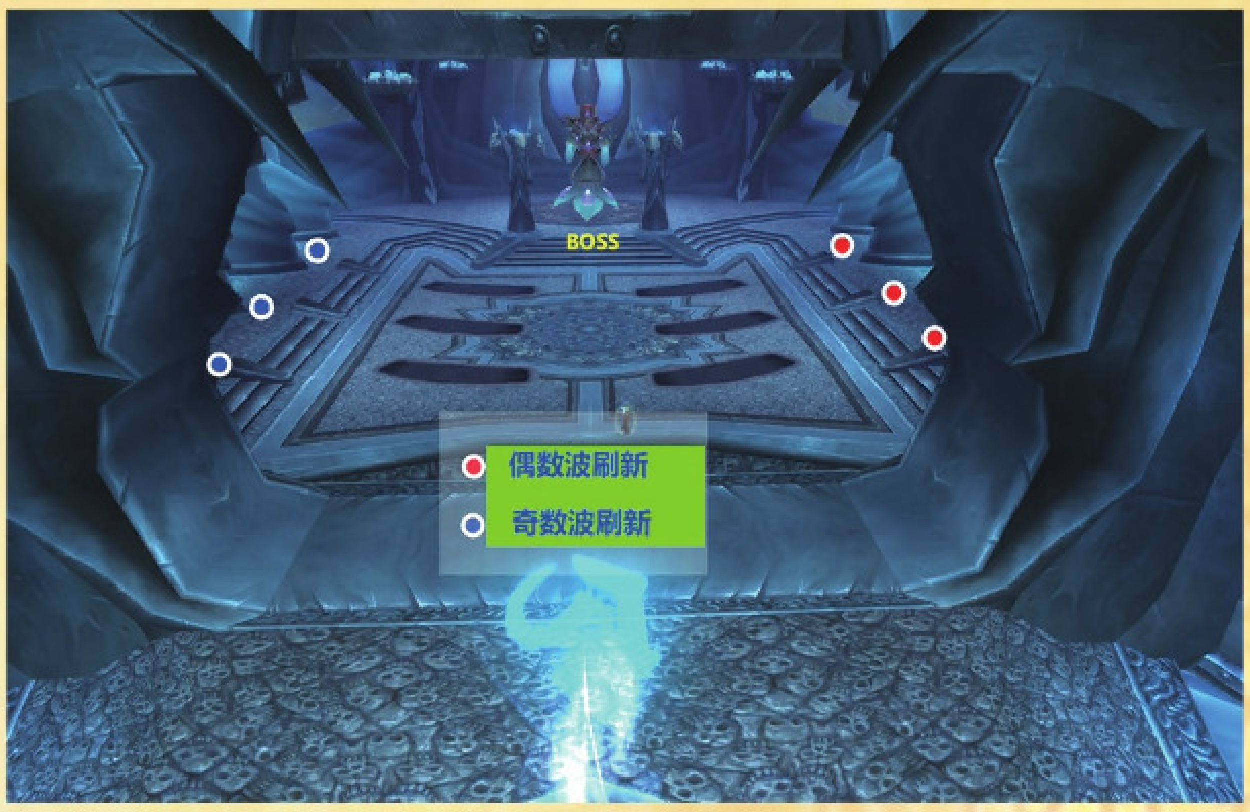
四、普通战斗过程

P1阶段：

P1阶段每1分钟会刷新1波怪，对于10人模式来说，每次只会在一边刷新3个怪，而对于25人模式，每次会刷新6个怪，每边3个。

10人：对于10人来说，由于只有1边出小怪，DPS是相当富裕的，可以安排一个DPS最高的远程专门打

Boss，而近战职业则负责清理ADD，清理完也许还有时间打Boss本体。



此阶段，坦克需要第一时间拉住刷新的物理怪，刷新规律为，第一波2只物理1只法系（左边蓝点），第二波1只物理2只法系（右边红点），第三波和第一波一样，以此类推。

物理怪变身为畸形的狂热者（大僵尸）后，需要猎人如图绕场地风筝。

此阶段考验的即是团队DPS的转目标输出能力，由于10人怪少，是十分轻松的。25人模式下，每波小怪会从两边出现，这要求左右各有一个坦克去坦克物理怪。

拉住后，如图所示，两位坦克将物理怪拉到台子正中，所有远程AoE。

对于法系怪，则安排近战职业单点。因为小怪是每1分钟刷新一次，因此负责单杀相应法系怪的近战需要在刷新前就位（可以看着DBM小怪刷新计时条，小怪刷新前5～10秒即可就位）。物理怪变身为大僵尸后，需要一名

远程DPS负责风筝（还是推荐猎人），远程优先处理大僵尸，然后是AoE物理怪，最后对Boss进行输出。

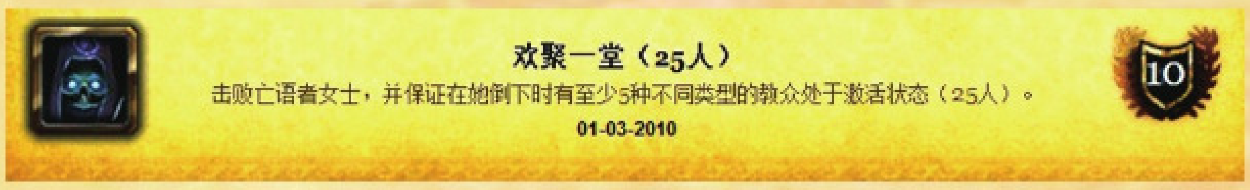
P2阶段：

保证场面清理完毕的情况下，将Boss最后的一点魔法打掉，进入P2。此时Boss会从台子上下来，坦克需要第一时间接手。

在第二阶段，Boss会继续使用死亡凋零，并且会开始使用寒冰箭雨，因此死亡凋零施放时反应需要更加迅速。同时，Boss会召唤复仇的暗影，这些召唤出来的幽灵是不可被选择的，被盯上的相关人员必须注意移动。P2的站位其实并没有什么讲究，唯一需要注意的就是不要站的过于密集，这样可以防止死亡凋零影响过多的人。由于无胁之触的存在，坦克组需要轮流坦克Boss，3层无胁之触换T，否则DPS们可能会OT。而近战的盗贼等职业则安排好打断顺序，打断Boss对MT的暗影箭。

由于没有小怪的干扰，不做成就的话，P2相对P1更加简单。

五、成就



该Boss的成就为“满堂”，即要求在场面存在5种不同的小怪的情况下击败死亡低语女士。这要求保留P1产生的神教狂热者（人形物理怪）、神教拥护者（人形法系怪）、再活化的狂热者（亡灵物理怪）、再活化的拥护者（亡灵法系怪）、畸形的狂热者（僵尸）各一个的情况下杀死Boss，这个成就还是具有一定的挑战性的。

基本思路：

10人：由于10人小怪刷新很慢，1分钟才3个，且血量只有10万左右，因此完全可以等待小怪的累计。由于DPS相当富裕，所以是可以考虑使用3坦克的，牧师和法师的存在会让战斗简化不少。

原则：任何时候，保证场上有1只人形物理怪与1只人形法系怪，其他的多余的人形怪全部杀死。在保留的人形怪殉难或者黑暗活化后，保留1只亡灵法系怪与1只亡灵物理怪即可。当法系怪获得黑暗强化后，立即击杀，这是我们不需要的怪，因为强化的神教拥护者拥有巨大的破坏力，对团队威胁过大，这也是6选5不选它的原因。在法系怪殉难后，让牧师锁住，这里需要注意，如果法系怪给自己上盾了，那么需要物理职业将盾打破。当获得了两种亡灵怪与畸形的狂热者后，再等一波小怪，攒齐2种人形怪(因为之前的可能殉难或者黑暗活化了)，打进P2。

牧师可以选择穿150左右的命中装，可以有效提升锁的稳定性。如果能让亡灵法系怪全程被锁，那么对于战斗难度是个不小的降低。法师变羊物理人形怪，可以降低一定的坦克压力。P2阶段，驱散职业需要在每一次群体寒冰箭后驱散风筝手身上的减速Debuff，保证僵尸的顺利风筝。

25人：原则思路是与10人类似的，不同的是每波会刷新7个怪，思路上，保证场面有2个人形物理怪和2个人形法系怪存在即可。第一波的小怪，法师羊1个法系的，1个物理的，这样这2个羊保证了人形怪的存在。

之后，只要有法系怪殉难了，那么就把没有被变羊的所有人形法系怪全部杀死。在物理怪黑暗活化为僵尸，并且有物理怪殉难后，新刷新的所有没有被羊的物理怪也可以全部杀死。这样，在5种怪齐全后，将Boss打进P2。因为25人版本治疗多，坦克多，因此压力比10人小不少，P2正常打即可。

飞空艇大战

一、前言

在击败死亡低语女士后，联盟和部落开始向着冰冠城堡的第二层进军，但是在升空途中他们相遇了，于是基于一些OOXX的理由，必须要把对方干掉才能到达第二层。这场战斗联盟/部落玩家将乘坐破天者号飞空艇/奥格瑞玛之锤号飞空艇与对面的奥格瑞玛之锤号飞空艇/破天者号飞空艇展开空中接舷大战，战斗胜利条件即是击沉对面的飞艇。

二、场景布局/技能数据

如图为场景中出现的敌方NPC。除了敌方首领以及冰冻法师外，敌方的所有NPC共享下面的2个技能：

1.随时间升级的Buff，该Buff有3层。

第一层：驾轻就熟（Experienced）

造成的伤害提高30%。攻击与施法速度提高20%。体型增大25%。在NPC存活20S后NPC身上会出现这个Buff。

第二层：精兵（Veteran）

造成的伤害提高60%。攻击与施法速度提高40%。体型增大50%。在NPC存活40S后，驾轻就熟会升级为这个Buff。

第三层：精英（Elite）

造成的伤害提高120%。攻击与施法速度提高80%。体型增大75%。在NPC存活60S后，精兵会升级为精英。

这意味着任何一个除首领与法师外的NPC，都不能让

他们存活过久，否则会对团队造成较大的威胁。

2. 绝望决心（Desperate Resolve）

提高60%护甲值与60%攻击速度。在生命低于20%时敌对NPC会使用该技能，很显然，这意味着坦克一堆低血量的小怪会相当危险，在小怪快死时坦克需要注意免伤技能/饰品的开启。

下面是各个NPC：

名称：萨鲁法尔大王&穆拉丁铜须

血量：4,880,750

备注：这是两艘船上的首领，他们是无法被杀死的，如果你们执意要干掉他们，那么他们会在血量极低时秒杀你们全部。

当有人踏上首领所在的船时，首领便会开始攻击，很显然，我们需要1个坦克来拉住首领。

战斗烈怒（Battle Fury）：造成的所有伤害提高10%，持续20S。可叠加99层。该Debuff在首领开始攻击后，约2.5S会叠加一层，在15层后就会对坦克造成相当可观的伤害了，在成就战斗中，需要在15层后安排好坦克减伤链。

横扫：对面前的最多3个目标造成110%的武器伤害。

名称：柯尔克隆中士&破天者号中士

血量：10人为269620、25人为539240

备注：这是通过传送门传送到我方船上的精英级敌人，能造成可观的伤害，最主要的是他们会致死打击。

致伤打击（Wounding Strike）

对目标造成200%的武器伤害并使其受伤，任何对其使用的治疗技能效果降低25%，持续10秒。

剑刃风暴（Bladestorm）：对周围的最多4个目标造成近战伤害，每秒1次持续6S。

名称：柯尔克隆劫夺者&破天者号海员

血量：10人为107848、25人为215696

备注：这是通过传送门传送到我方船上的较小的敌人，普通模式下除了公共的二个技能外，并没有其他的特殊技能。

名称：柯尔克隆掷斧手&破天者号火枪手

血量：10人为107848、25人为215696

备注：这是对方船上前排的远程攻击单位，他们会对我方船上的人员进行远程攻击。登陆组以及本船留守人员在处理完其他敌人后应当击杀他们，防止他们升级。

投掷斧头/射击：2S施法。对单一目标造成（10人3800～4200、25人5700～6300）点物理伤害。

名称：柯尔克隆火箭炮手&破天者号迫击炮士兵

血量：10人为47184、25人为94367

备注：这是对方船上后排的远程攻击单位，他们会对我方船发射火箭，这也是对我方船体造成伤害的单位，在登陆组处理完对面的法师后，这些火炮手就是第二优先击杀目标了。

火箭炮：5S施法。发射火箭，击中时将会产生爆炸，对周围敌人造成火焰伤害并且对敌方炮艇造成攻城伤害。在施法完毕后，目标区域会出现一个醒目的红圈，之后火箭会击中该区域并爆炸，对区域内的人员造成（10人6300～7700、25人7200～8800）点火焰伤害，并对船体造成攻城伤害。

名称：柯尔克隆战斗法师&破天者号巫士

血量：10人为202215、25人为808860

备注：每隔一段时间，对方船上的3个法师会走出一个，来到船中央引导冰冻技能，将我方的火炮冻住。只有击杀他们才能继续使用我方的火炮，所以引导法术的法师是第一击杀目标。值得注意的是，坐在凳子上的法师不值得击杀，因为杀死后会很快刷新。

零度冰冻：集结空气中的湿气，将目标冰冻在冰块之中。施法者必须引导才能维持寒冰屏障。法师引导该技能时，我方的火炮会被冰冻住而无法继续攻击。

我方的火炮有2个技能：

火炮轰击：1号键技能，对目标发射一枚炮弹，造成1000点攻城伤害并产生6～10点热能。

焚化轰击：2号键技能，使用火炮所囤积的热能对目标发射一枚火球，造成1000点攻城伤害再加上每一点热能可造成额外的伤害。实际伤害，在90热能时大约造成8500左右伤害，在99热能时能造成10000以上的伤害。

火炮手的任务就是不停的按1，当热能在90左右时按2。

这里特别要注意，如果热能超过了100，那么积攒的热能会全部消失，并且火炮还会冷却3秒！这3秒任何事也做不了。因此要特别小心，别让火炮过热了。目前版本火炮有一些小Bug，在90+能量时连续按2可能会出现2个焚化轰击的伤害，能够大大增加DPS。另外，1技能和2技能是不共享公共冷却时间的，推荐火炮手不停的用鼠标点击1，然后在热能90+时按几下2。

三、配置

25人

坦克：2名，1名负责本船上对面传送过来的敌人，另一名带领登陆组在对面法师引导零度冰冻时到对方船上去搞破坏

治疗：5名，其中需要2名专门的单体治疗职业，推荐骑士

DPS：14名，分为两组，4～5人留在本船处理传送过来的敌人，9～10人在对面法师施法时跳到对面船上去搞破坏

开炮手：4名，任意职业

10人

坦克：2名，任务和25人相同

治疗：2名，最好有1名骑士

DPS：4名，1名留在本船处理传送来的敌人，3名随登陆坦克在对面法师施法时跳过去杀人放火

开炮手：2名，任意职业

四、普通战斗过程

首先，这场战斗的胜利目标为击沉对面的飞空艇。能够对对面飞空艇造成伤害的只有我方船上的火炮。每隔一段时间（大约40～45秒），对方船上的法师会引导零度冰冻冻结我方的火炮，因此我方必须派人到对方船上把法师杀掉，然后开炮手继续开炮。

而在开战后，我方船上会多出一个传送门，门内每隔1分钟会出现一波敌人。在10人模式下，每波敌人由3个

柯尔克隆劫夺者/破天者号海员加1个柯尔克隆中士/破天者号中士组成；25人模式下，每波敌人由6个柯尔克隆劫夺者/破天者号海员加2个柯尔克隆中士/破天者号中士组成.

因此团队将分成2个小组：到对方船上杀人放火的，和在自己船上抵御传送过来的敌人的。如图为对方船上的人员构成：

对于本船上的防御组，坦克需要拉住刷新的每波小怪，防御组AoE处理，坦克需要特别注意这些怪死前由绝望决心带来的额外伤害。

留守在本船上的团员还需要注意地上明显的黄圈,那是对面导弹的落地点,注意躲避。对于到对面搞破坏的小组，优先击杀目标为引导零度冰冻的法师，杀掉她后，处理对面船后方的火炮手，因为这些火炮手会对我方的船体造成伤害。之后可以跳回本船，因为如果对方船上一直有人的话，那么对方的首领会一直叠加战斗烈怒，在15层后会对坦克造成比较大的压力。在我方人员撤离后，对方首领会回到原位，同时战斗烈怒不再叠加，20S后即会消除。

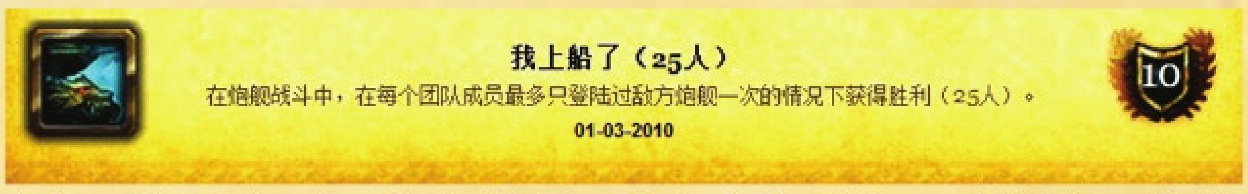
对于登陆组来说，整个战斗流程可以表述为：在本船协助防御组击杀敌人→对面法师刷新，冰冻了我方火炮→跳到对方船上，击杀法师→顺便清理火炮手→回本船协助防御组击杀敌人→循环

而对于防御组来说，战斗流程即是不断的击杀来犯的敌人，还可以站在船边上对对面敌人的掷斧者/火枪手进行攻击。

熟练的开炮手可以让对面只出3个法师就把对方的船打沉，不过一般来说会出4个法师。也就是说，在登陆组登陆3～4次后，战斗就可以通过，只要每个人都做好自己的事情，那么这场战斗是十分容易的。

五、成就战斗模式

成就要求每人只能上一次对面的船，目前版本设计有缺陷，要完成这个成就，那么必须只能在对面的船上降落



1次。如果在对面船上使用了2次火箭背包，成就将无法达成，这需要特别注意。因为每个人只能上对面的船一次，而正常来说，需要击杀4个传送门法师，因此我们将团队分为2部分。

A组：1坦克，2治疗，9DPS

B组：1坦克，3治疗，9DPS

在第三个零度冰冻出现前，B组的4个DPS负责开炮，B组的1个治疗（他应该是个骑士）站在船舷边通过道标治疗2个坦克，同时，B组坦克负责本船上的敌人，B组剩余的5个DPS负责防御本船。而A组的12个人在第一个零度冰冻出现时立即登陆敌船，击杀法师。然后呆在敌船上杀人放火，A组坦克注意顶住对方首领，直到第二个法师开始引导第二个零度冰冻，此时，杀死该法师。在第二个零度冰冻解除后，A组12人回到本船。第三个零度冰冻出现后，A组的4个DPS负责开炮，原来开炮的B组的4个DPS，随整个B组登陆到对面的船上。此时，A组的坦克负责拉本船上的小怪，A组剩余的5个DPS清理本船上的小怪。而B的13人则到敌船上杀人放火。同样，在杀死第三个法师后，B组成员必须要等到第四个法师引导零度冰冻并杀死后才能回到本船。在杀死第四个引导零度冰冻的法师后，B组回本船，此时，敌船差不多也被击沉了。如此操作的难点在于每个到对面船上的坦克可能要承受对方首领25+层战斗烈怒的攻击。需要安排好技能链，在15层（对于DK来说）或者18层（对于战士来说）或者20层（对于骑士来说）战斗烈怒时，依次开启保命技能，牧师的守护圣灵也应该安排在保命技能链内，装了铭文的圣灵可以保证每次都能释放。同时，跟随本组的2名治疗应该全力治疗自己的坦克。只要坦克不死，那么这个成就还是比较容易达成的。

死亡使者萨鲁法尔

一、前言

在愤怒之门的战斗之后，小萨鲁法尔被巫妖王变成了死亡骑士。他将是冰冠堡第一个区的守关Boss。关于小萨鲁法尔本身有太多的故事，战前和战后的对白还是相当感人的，这里的剧情是联盟和部落都不能错过的，此处不作过多剧透。

二、技能/数据

血量：10人为8785350、25人为31376250

血魄连结（Blood Link）：

死亡使者萨鲁法尔的技能以及召唤的生物造成伤害时将获得血魄威能。

血魄威能（Blood Power）：

每获得一点血魄威能可使萨鲁法尔的体型增大1%，同时造成的伤害提高1%。血魄威能来源于萨鲁法尔的各种技能，以及他召唤的血兽的成功攻击。

堕落勇士印记（Mark of the Fallen Champion）：

死亡使者萨鲁法尔的近战攻击将会波及目标，造成额外的物理伤害。若目标在受此效果影响下死亡时，萨鲁法尔将会恢复总生命力的5%（英雄模式里为20%）。萨鲁法尔在获得100点血魄威能后会随机指定一个目标使用该技能，同时他的血魄威能数值回归为0。中了此Debuff的玩家，在萨鲁法尔成功造成一次近战攻击后，也会同时受到（10人4275～4725、25人6175～6825）点物理伤害。该Debuff不可被任何技能移除，就算灵魂状态都会有这个Debuff，直到萨鲁法尔被击败。

沸血（Boiling Blood）：

使一名敌人的血液沸腾，每3秒造成5000点物理伤害，持续15秒。该技能冷却时间为9秒，但不一定冷却后就使用（大多数情况为CD就用）。萨鲁法尔会对随机的（10人125人3）个目标使用这个技能，沸血的每一跳伤害都会使萨鲁法尔获得1～3点血魄威能。在3.3.2里，这是本场战斗的主要血魄威能获得途径

血魄新星（Blood Nova）：

使一名随机敌方目标的体内爆出鲜血，对周围12码内所有敌人造成（10人7600～8400、25人9500～10500）点物理伤害。被攻击到的每个目标会为萨鲁法尔回复2点血魄威能。该技能的冷却时间为20秒。

血魄符文（Rune of Blood）：

萨鲁法尔对被标记血魄符文的目标所施展的近战攻击将会吸取生命力。该标记持续20秒，冷却时间大于20秒，萨鲁法尔会对当前坦克使用这个技能。当坦克身上有该标记时，萨鲁法尔的每次成功的近战攻击会吸取坦克（10人5100～6900、25人5950～8050）点生命值，并以10倍的量治疗萨鲁法尔，同时萨鲁法尔会获得1点血魄威能。这要求坦克一旦有了此Debuff，必须立即换T。

呼唤血兽（Call Blood Beast）：

开战后每过40秒，萨鲁法尔会召唤（10人2、25人5）只血兽，血兽每次成功命中目标都会为萨鲁法尔回复1点血魄威能。

血兽生命：25人模式90997、10人模式100096。血兽本身减免70%疾病伤害以及95%的AOE伤害，因此它们只能被单点杀死，不可被AOE。在血兽被召唤的时候它们还会使用“血魄气息”的技能，使周围人的移动速度减缓80%，并使血兽攻击力提高300%，持续10S。

狂乱（Frenzy）：

萨鲁法尔进入狂乱状态，攻击速度提高30%。这是萨鲁法尔血量低于25%时的小狂暴。

整场战斗获胜的核心是控制萨鲁法尔的血魄威能，萨鲁法尔会通过各种技能以及他召唤出来的血兽的攻击获得血魄威能，下面是萨鲁法尔血魄威能的获取途径：

堕落勇士印记,在3.3.0里是会为萨鲁法尔回复血魄威能，3.3.2里移除了这个效果，不再回复血魄威能。这个改动导致3.3.2的萨鲁法尔能量回复变为了线性的。

沸血,每个沸血的每跳如果造成了实质伤害，那么萨鲁法尔会获得1～3点血魄威能.

血魄新星,被攻击到的每个人，如果承受了实质伤害，萨鲁法尔会获得2点血魄威能，注意，血魄新星是对一个人施放的，被施放的人不会受到伤害，也就是说，如果人与人保持12码以上，那么血魄新星是没有伤害的。

血魄符文,有血魄符文Debuff的坦克在收到萨鲁法尔攻击时会为萨鲁法尔回复1点血魄威能

血兽攻击,血兽的每次成功攻击会让萨鲁法尔获得1点血魄威能，因此要尽量让血兽打不到人。

三、配置

10人

坦克：2名，需要换T来应对血魄符文

治疗：1～2名，10人模式一般最多1个印记，因此2名治疗足够，如果能保证不出印记，1名治疗也完全可以。

DPS：6～7名。

25人

坦克：2名，需要换T来应对血魄符文

治疗：1～4名，一般采用3治疗

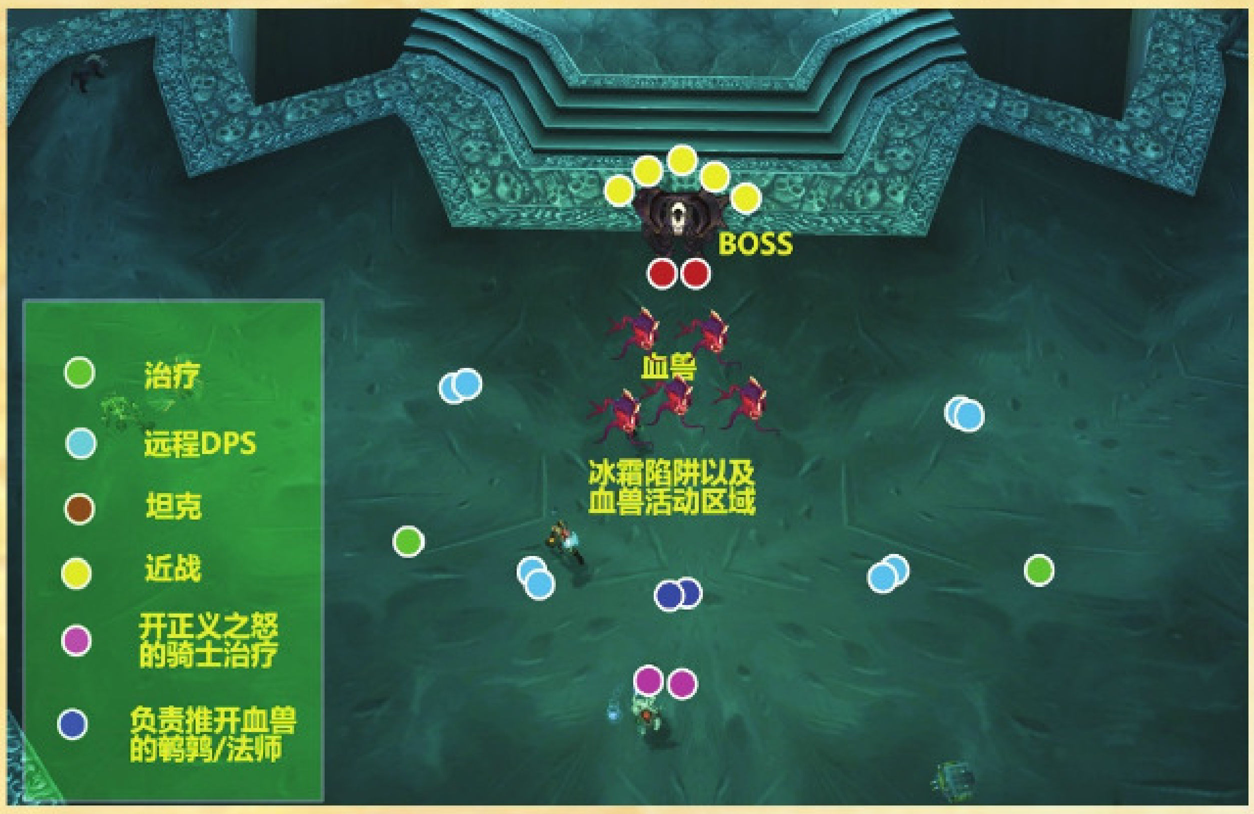
DPS：19～22名。对于近战来说该战斗就是木桩，而远程需要在血兽和Boss间切换。

四、战斗过程

该场景的成就要求在出现第6个堕落勇士印记前击杀萨鲁法尔。很显然，堕落勇士印记一多，基本就不可能战胜Boss了，因此能够击杀Boss的团队一般都会获得成就。

所以该场战斗成就和正常的战斗过程是统一的。由于血魄新星的伤害机制，要求团队分散站位，最多2个人重合站，保证萨鲁法尔无法从血魄新星获得过多的能量。

基本流程：整场战斗在“攻击Boss-处理血兽”之间不断转换。由于血兽攻击到人会给Boss回复能量，而本



场战斗的重点是阻止Boss获得能量，因此，不让血兽打到人是战术设计的核心思想之一。我们采用骑士开正义之怒的办法来吸引血兽的注意，如图所示，骑士在6点位置治疗，血兽出现后通过治疗仇恨吸引血兽的注意力，然后在骑士与血兽之间设置冰霜陷阱（猎人），当血兽接近骑士时，法师/鸟德负责击退血兽，给远程争取更多的击杀时间。在血兽出现前，近战需要特别注意，尤其是惩戒骑士，必须在血兽刷新时停止使用神圣风暴，避免血兽刷新后攻击惩戒骑士本身，导致给Boss回能量。在击杀血兽后，远程将火力转回Boss身上。由于血兽对AoE技能有95%的伤害减免，因此血兽只能单杀，也即每40秒远程需要处理总血量45万的血兽。

Boss会在25%时小狂暴，此时打开嗜血/英勇，全力Nuke Boss。

Tips：

1.配备一个戒律牧师。由于吸收伤害是不会给Boss回能量的，因此安排一个戒律牧师给中了血沸的人保持盾能够大大减缓Boss的能量获取速度。

2.猎人在每轮血兽刷新前需要布置好冰霜陷阱。

3.两位坦克交接要迅速，一名坦克身上有血魄符文时另一名坦克需要立即接手。

脓肠

一、前言

作为瘟疫工厂左边的Boss，脓肠具有较高的血量，在有了区域Buff后，DPS压力变小很多，但仍然是ICC副本里对DPS有要求的Boss。整场战斗难度不大，困难模式绿球落地点可见后难度更是下降了一截，只要DPS和治疗充足，那么可以比较快速地通过。

二、建议的团队构成/装备基础及团队分组

25人：坦克2人，需要换T来应对胃胀的Debuff；治疗5～6人；DPS17～18人。

装备基础：区域Buff加成下能打出木桩9k的DPS即可。在15%及更高的Buff下，只要不死人，DPS应该不是问题。

10人：

坦克2人；治疗2～3人；DPS5～6人。

三、技能/数据

每个技能会有4个数据，分别为10人普通（10N）/25人普通（25N）/10人困难（10H）/25人困难（25H）的数值。

血量

10N：9412875、25N：40440500、

10H：13666100、25H：52293752

荒疫毒气

这是脓肠战斗开始后场地上的黄雾造成的持续性伤害。伤害每2秒发生一次，最初黄雾非常浓，而脓肠会每隔一段时间吸气一次，黄雾会稀薄一点。当脓肠吸气三次后黄雾消失，之后脓肠会使用刺鼻荒疫，刺鼻荒疫过后场地重新弥漫厚重的黄雾。而黄雾造成的持续性伤害和黄雾的浓度有关，黄雾越厚伤害越高，下面是一个黄雾的伤害列表，表示每2秒荒疫毒气造成的暗影伤害值，每次吸气间隔为30秒。

刺鼻荒疫

在脓肠吸了3次气变得最大后一段时间，它会使用这个技能，3秒施法。

这是一个全团性的大伤害技能，对全团造成42900～45100（10N）/63375～66625（25N）/48750～51250（10H）/73125～76875（25H）点暗影伤害。这要求团队成员在Boss施放这个技能前吃到3层接种，减免75%暗影伤害才可以抵御。

吸纳荒疫

吸纳荒疫毒气使脓肠造成的物理伤害提高30%，攻击速度提高30%。这个Buff可以堆叠3次，在脓肠吸入一次场地的黄雾后这个Buff会增加一层。3层Buff下脓肠提高90%物理伤害，以及提高90%攻击速度，此时坦克不开减伤技能必死。也就是说，虽然黄雾变得稀薄，但同时Boss获得了吸纳荒疫的Buff，使得Boss对坦克的伤害加重。

吸纳荒疫会读条3.5S，读条时不会攻击坦克，骑士补信标打审判一般在这个时候完成。

气体孢子

受到气体孢子的影响，并且气体孢子会在12秒后爆炸，感染周围8码内所有友方玩家，对他们造成持续6秒每秒1950点暗影伤害并使其获得一层接种Buff。在每次刺鼻荒疫前，脓肠总共会使用3次气体孢子的技能，每次会给团队中的（10人为2，25人为3）人上气体孢子，中孢子的人要根据战术跑到指定位置，让所有人都获得接种的效果，以避免刺鼻荒疫的秒杀伤害。

每次气体孢子都只能使团队成员获得1层接种，除了暗牧/法师等可以自己开技能抵御刺鼻荒疫的职业外，其他所有职业都需要吃好每一次的气体孢子接种。每接种一层可以使你对荒疫产生抗性，受到的暗影伤害将降低25%，持续2分钟，最多可堆叠3次。刺鼻荒疫过后接种效果会消失。

胃囊膨胀

造成9750～1025（10N）/12188～12812（25N）/12188～12812（10H）/14625～15375（25H）点伤害并且使目标受到胃囊膨胀的影响，使其在100秒内造成的伤害提高10%。堆叠到10次时将会造成胃囊爆炸，对周围的盟友造成大量的伤害。这是脓肠对坦克使用的技能，每10S使用一次，使用后当前坦克身上会出现胃囊膨胀的Debuff，这个Debuff可以堆叠。

10层时坦克会立即死亡（守护圣灵也不能免死），所

以需要在9层时换T。换T后，由于前面的坦克身上有9层胃囊膨胀，伤害提高90%，因此有OT的可能，这需要前面被交接的坦克略微注意下别继续使用大仇恨技能，防止OT。

污秽毒气

对目标区域散播污秽瘟疫，每2秒造成3900～4100（10N）/4875～5125（25N）/4875～5125（10H）/6338～6662（25H）点暗影伤害，持续6秒。此瘟疫将使受感染的目标无法自制的呕吐，并对周围8码内的所有盟友造成3900～4100点暗影伤害。脓肠会随机对（10人为1，25人为3）人使用这个技能，中呕吐的玩家会不受控制地呕吐6秒，在他周围8码内的其他玩家也会被溅射到，这是脓肠需要人与人分散8码站位的原因。

延展黏液（困难模式独有）

对5码范围内造成14625～15375点自然伤害，同时降低施法与攻击速度250%，持续20秒。这是困难模式特有的技能。教授会在他的房间里对着脓肠的房间丢绿色的弹弹球，10秒丢一个，落点为随机的某个玩家。在3.3.3版本，被丢弹弹球的玩家脚下会出现一个很明显的绿坑，可以轻易闪避。

四、基本战斗流程概述

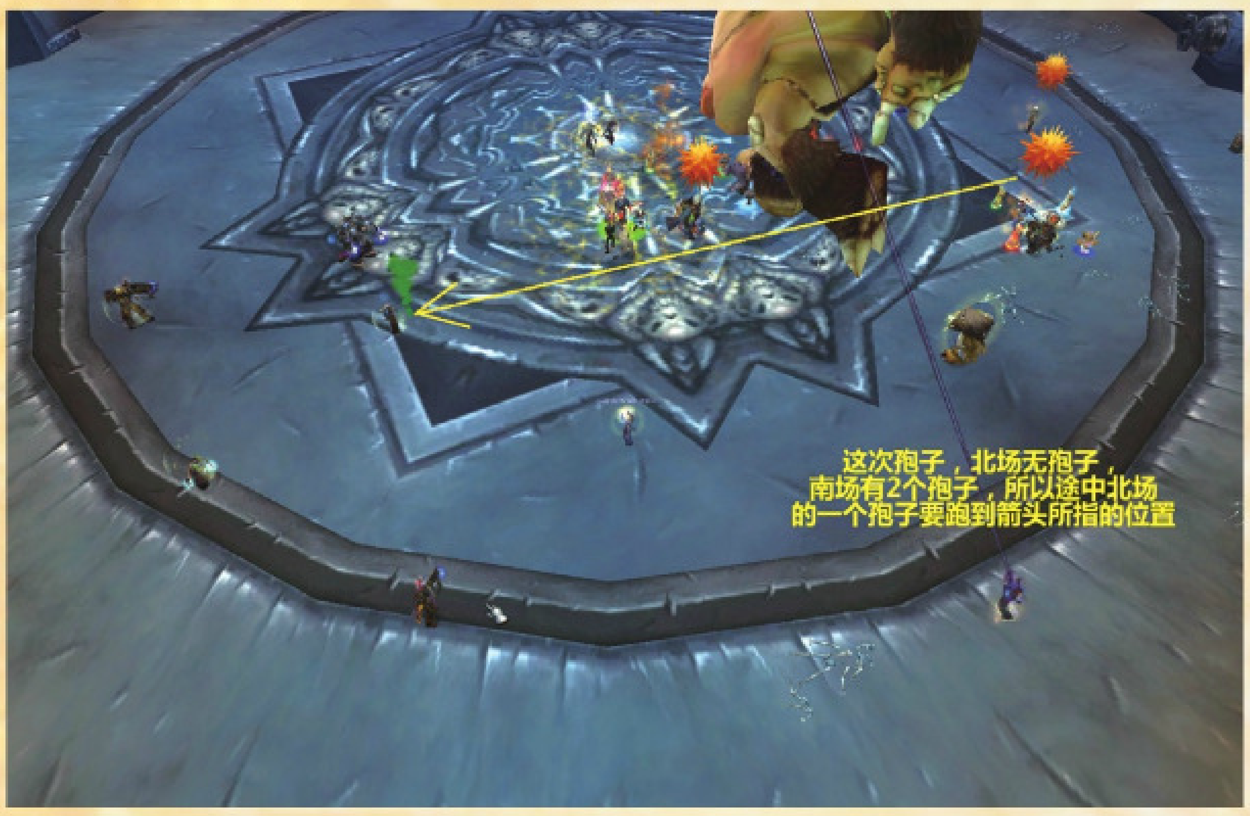
总体来说脓肠是一场需要一点分散集合的木桩战，类似布胖。由于呕吐的影响，需要人与人之间保持8码位置，又由于困难模式弹弹球的影响，近战人数不宜过多（否则近战就一直要被砸了）。考虑到非近战位置会有呕吐的影响，所以可以考虑安排坦克治疗站在MT位置，这样坦克治疗在普通模式全程都不需要动，困难模式需要动的几率很小。如图所示为困难模式站位分布图，普通模式也可以这么站。

为了应对刺鼻荒疫的秒杀伤害，必须在刺鼻荒疫前吃到3层接种（暗牧可以不吃，自己开影散硬吃伤害，也就是每次集合他们不需要动）。也就是每次出气体孢子时团队成员需要分点集中（此时是没有呕吐的）。

10人模式下会有2个孢子，近战的孢子就在近战群里给近战和坦克吃，远程孢子则让所有远程集合一下，待孢子炸开后分散回原来的位置。如果2个孢子都点的近战，那么一个近战去远程位置和远程集中，如果都点的远程，则一个远程进近战位置给近战吃孢子。

25人模式下，会有3个孢子。我们用南场/北场/近战来区分3块区域（如图）。

当3块区域都有孢子时，各自区域内的人员到指定位置集中吃孢子（一般是奶骑位置，保证奶骑动得少）；当3块区域中某块区域没有孢子时，RL需要指定有2个孢子的区域中的某个有孢子的团员去没有孢子的区域的集中点给那片区域的人员吃孢子。总之必须保证每次孢子，3块区域的指定集中点（近战无集中点，反正近战抱团）出有人有孢子，这样可以保证全团获得接种。做好每一次接种的分散与集合，Boss基本就Down了一半。



由于胃胀的影响，在1号坦克8或9层时，2号坦克接手，此时Boss应该是2层吸纳荒疫，2号坦克在接手Boss时最好开个小技能，避免倒T。在Boss到3层吸纳荒疫后，2号坦克需要全技能覆盖，一直到Boss使用刺鼻荒疫，刺鼻荒疫过后Boss恢复正常，打人不再疼。2号坦克9层时，1号坦克身上的Debuff时间也到了，接手Boss，重复上述过程。

整场战斗的治疗节奏是在团队治疗→坦克治疗→团队治疗→坦克治疗→团队治疗之间切换的。

在黄雾浓厚，Boss在0层吸纳荒疫时，坦克压力很小，2个骑士足以应付，其他治疗应该关注团队受到的大量光环伤害。此时的3个呕吐，应该由加MT的骑士帮忙治疗（骑士道标在MT身上）。

在1层吸纳荒疫后，1个团队治疗转去治疗MT；2层吸纳荒疫后，再转去1个团队治疗治疗MT，团补只留1～2人即可。3层吸纳荒疫以及第3次孢子接种过后，牧师注意给只吃到2层接种的人上盾，因为此时坦克全技能覆盖，反而比2层吸纳荒疫时好加。在Boss读条刺鼻荒疫时，牧师萨满预读各自的技能（治疗祷言、治疗链），骑士开启暗抗光环精通/神性吸收，在刺鼻荒疫过后立即把团队血线拉起来。接下去和开场时一样，变为2坦克治疗，其他治

疗治疗团队的局面。

在2次刺鼻荒疫过后如果Boss还不死，那么也就要狂暴了。在狂暴前1S骑士无敌，可以让DoT多跳点，如果差1%那么说不定能拖过，狂暴后黄雾的光环伤害会秒杀全场。虽然有狂暴的限制，但是脓肠战斗的重点还是分散和集合吃孢子，处理好这点就不会有减员的风险。

困难模式只是多了个延展黏液的技能。在每次延展黏液出现时（10S一个），绿坑上的人躲避下即可，近战有绿坑就去另一边继续DPS。只要不是太呆，3.33后延展黏液基本砸不到人。唯一需要注意的是集中吃孢子时，延展粘液砸在集合点的情况。此时，头上有孢子的人要带头移动，其他人跟随有孢子的人一起闪避，这样可以保证吃到孢子又不会被砸。

五、成就

成就要求不超过3层接种，在目前ICC区域Buff下是个非常简单的成就。刺鼻荒疫时骑士开精通/牺牲即可，有2层接种就不会死。

腐脸

一、前言

作为瘟疫工厂右边的Boss，腐脸不像脓肠一样拥有那么多的血量，对硬件的要求也并不高。和腐脸的战斗比较考验副坦克的操作，如果你们拥有一个不错的副坦，那么这个Boss会相当简单。

二、建议的团队构成/装备基础及团队分组

25人：坦克2～3人，如果要做成就，推荐采用4T，否则2～3坦克即可；治疗5～人； DPS16～18人。

装备基础：腐脸对装备的要求比脓肠低了不少，但是在30%血量后疾病释放速度会增加，因此一定的DPS击杀速度还是需要的，能正常击败萨鲁法尔的团队不会在这里遇到DPS问题。

10人：坦克2人；治疗1～3人 ，这场战斗的治疗压力不高，2治疗已经足够，不过普通模式没有狂暴的限制，所以无所谓2治疗还是3治疗；DPS5～7人，10人模式和25人不同，疾病释放频率不会在Boss血量变低后加快，因此是可以磨死的。

三、技能/数据

每个技能会有4个数据，分别为10人普通（10N）/25人普通（25N）/10人困难（10H）/25人困难（25H）的数值。

血量

10N：732万、25N：3620万

10H：1050万、25H：4740万

软泥流

每隔20秒，场地周围的3个点中的一个会喷发出一坨软泥流，在地上造成绿水，这些绿水存在20秒，20秒后下一个点会喷发出绿水。

普通模式下，站在这些绿水上会受到每秒（10人4388～4612，25人5363～5637）点自然伤害，同时获得一个持续5s的Debuff，减速25%。

困难模式下，站在这些绿水上会每秒受到（10人5363～5637，25人6338～6662）点自然伤害，同时每秒叠加1层Debuff，每层减速10%（持续5秒），如果不离开这些绿水，那么Debuff会不断叠加，到10层就动不了了。

在场地内圈的话是永远不会受到软泥流的影响的。

泥浆喷雾

1.5秒施法，对目标锥形范围内的敌人造成每秒5363～5637（10N）/6338～6662（25N）/6338～6662（10H）/7800～8200（25H）点自然伤害，喷吐持续5秒。

该技能冷却时间为21秒，腐脸在使用这个技能时会先转头面对一个目标，然后读条1.5秒，之后开始5秒的喷吐。它读条时，所有站在腐脸正面的人员都应该移动到腐脸背后去，防止被喷到。

突变感染

普通模式下，每1秒造成（10人3413～3587，25人3900～4100）点自然伤害，同时受到的治疗效果将降低50%，持续12秒。

困难模式下，每1秒造成（10人3900～4100，25人4875～5125）点自然伤害，同时受到的治疗效果将降低75%，持续12秒。

这是一个可以解除的疾病效果，不管是被解除还是12秒时间到了，都会遗留出一只小软泥怪。

在Boss血量大于30%时感染的速率大约是20秒一个，在30%血量后感染的释放速度会大大提高，10秒不到便会出现一个感染。困难模式下推荐直接解除这个疾病，可以减少相当多的治疗压力。

污秽毒气（困难模式独有）

腐脸会给随机的（10人为1、25人为3）人污秽毒气。

技能特效和脓肠的污秽毒气是一样的，但实际伤害上，腐脸困难模式的污秽毒气不会让被呕吐的人一直无法行动，而是会间隔性地停顿一下。身上有污秽毒气的玩家会对周围8码内的目标造成每2秒（10人3900～4100，25人5850～6150）点暗影伤害。

10人模式必须保证外面有3人，25人模式必须保证外面有8人，否则污秽毒气会丢给近战，而丢给近战的结果就是团灭。

小软泥怪

血量上百万，不需关心。突变感染以任何形式消失后，都会在突变感染消失位置刷新一只小软泥怪。这些软泥怪是不需要击杀的，在具体的战斗过程中会描述它们的处理办法。注意，这些小软泥是不能被嘲讽的，但是它们的物理攻击很低，可以忽略，它会一直攻击导致它出现的突变感染的目标。

黏稠软泥

1秒施法。软泥在目标周围喷洒一滩绿黏液（半径6码）。绿黏液每1秒造成2925～3075（25H为3900～4100）点自然伤害，在绿粘液上会降低50%移动速度。被小软泥打的人需要注意小软泥朝向，尽量让它的喷吐吐在外圈。

微弱辐射软泥

辐射软泥对10码范围内的敌人造成每2秒3413～3587（10N）/3413～3587（25N）/4388～4612（10H）/4875～5125（25H）点自然伤害，同时也会使小软泥怪与周围的软泥怪融合。

大软泥怪

血量上千万，不需关心。2个小软泥会合成1只1层的大软泥，大软泥还会和其他的软泥合成并叠加层数，当大软泥层数大于等于5时会爆炸。

黏稠软泥

1秒施法。软泥在目标周围喷洒一滩绿黏液（半径6码）。绿黏液每1秒造成2925（25H）3075(25H为3900（25H）4100)点自然伤害，在绿粘液上会降低50%移动速度。

辐射软泥

辐射软泥对10码范围内的敌人造成每2秒4388～4612（10N）/5363～5637（25N）/4875～5125（10H）/6338～6662（25H）点自然伤害，同时也会使大软泥怪与周围的软泥怪融合。

需要注意，当大软泥4层后，这个光环伤害会很可观。

不稳定的软泥

这是大软泥怪身上叠加的层数，每层会增加大软泥20%的伤害，大于等于5层时大软泥会爆炸，使用不稳定的软泥爆炸，当然爆炸后大软泥也消失了。

下面是大软泥身上该Buff的叠加合成规则：

1小软泥+1小软泥=1层的大软泥

1小软泥+N层的大软泥=（N+1）层的大软泥

A层大软泥+B层大软泥=（A+B）层的大软泥

不稳定的软泥爆炸

大软泥5层后会使用该技能，该技能读条4秒，读条结束后会选取（10人为3，25人为8）个随机目标当前所在的位置，对每个位置发射出一枚软泥导弹，软泥导弹落下后会对目标范围6码内的所有人造成9750～10250（10N）/11700～12300（25N）/11700～12300（10H）/14625～15375（25H）点自然伤害。这意味着在大软泥读条结束后，所有人要离开当前位置，软泥导弹在空中是有一定飞行时间的，这个时间足够人群躲避。

四、基本战斗流程概述

腐脸的战斗比较线性化，没有复杂的阶段转换。想要战胜腐脸，一个跑位一流的副坦克是必须的。

普通模式

普通模式下没有污秽毒气的影响，因此除OT外所有

人都可以站在Boss脚下。在Boss读条泥浆喷雾时（它会选取一个随机目标然后转向他并开始读条），被Boss面朝的人们只需要穿过Boss身体走一步就可以躲避。

在疾病出现后解除疾病，会生成一个小软泥，此时人群会承受很低的可以无视的光环伤害。在出现2个小软泥后让它们在人群中合成为一个大软泥，在大软泥出现瞬间，OT嘲讽大软泥（这里需要注意，小软泥是无法被嘲讽的，只有大软泥才吃嘲讽），然后开始沿着图中蓝色圆圈风筝大软泥。

此后，小软泥全部在人群中生成，每2个合成一个大软泥（这个大软泥会在人群里出现），在合成大软泥后OT嘲讽下大软泥，这样2个大软泥会在追OT的途中合成。如此操作可以最大程度延缓第一次爆炸发生的时间并且不需要DPS群体带软泥给OT，难点在于，OT必须是个头脑清醒的人，需要第一时间嘲讽新合成的大软泥，否则新合成的大软泥可能会拍死人群中的治疗。

在5个大软泥合成为一个5层的大软泥后会发生爆炸，

在爆炸发生后人群集体移动下就可以保证不被炸到，由于爆炸时治疗可能需要移动，坦克需要看情况开启减伤技能。重复这个过程，Boss会很快倒下。

风筝手（OT）注意事项：

1.当刷出两只大软泥怪时，要马上嘲讽并且拉住另一只大软泥怪，利用同方向的风筝让两只大软泥融合。

2.风筝的时候，需要定时的上点仇恨，保证治疗不会OT。

3.如果要通过软泥流区域，那么向团队中的骑士要自由之手，保证自己不会被减速。

如图所示，整个场地被分为4片区域，依次会有软泥流生成。

4.风筝距离不要过远也不要过近，大软泥打不到你就可以了，太远的话会导致大软泥直接从中间穿人群来找你，有层数后的大软泥的光环伤害是比较可怕的，会极大增加治疗压力。

困难模式

在困难模式下，由于污秽毒气的存在，外场必须安排8个远程，保证污秽毒气不会点近战。治疗骑士和萨满可以安排在近战位置，而一些移动损失小的治疗和远程则可以安排在外场。如图所示，在外场的人员保证自己周边8

码内没人即可，除此之外，在外场的人员还需注意Boss的泥浆喷雾，当面向自己这边时需要躲避。软泥流只会有4片区域，在四片区域的交界点有4个点是绝对安全的地方，不会被两边的软泥覆盖，移动损失大的DPS职业可以考虑站在这些地方（但大软泥爆炸时还是要躲的）。

Boss在50%血以上时和普通模式一样处理，在疾病刷新加快后，场面会变得相当混乱，要求在人群中合成大软泥再让坦克嘲讽出去已经变得不太可能了，因此中软泥的玩家需要主动带着自己的小软泥去找OT，让软泥合成(如图所示)。

由于困难模式疾病减少75%治疗效果，所以在疾病加速刷新后，每一个可以解疾病的职业一旦看到有疾病就将其解除，可以大幅度的缓解治疗压力。

困难模式治疗注意事项：事实上，在30%后，这场战斗由于软泥数目的增多，团队将受到较高的光环伤害，因此德鲁伊和牧师在30%后就可以给全团HoT了。

五、成就

成就要求不让大软泥爆炸，在目前的15%Buff及更高Buff下是十分容易做到的，只要按照普通模式的处理办法，保证每次软泥合成都是2个大软泥的合并即可。

25人模式下，也许1个坦克是不够的，那么我们需要2个副坦克来拉大软泥，如图所示风筝路线，2个坦克各自拖着一个大软泥风筝，互相不影响到，在2个大软泥都到4层前击杀Boss即可。

普崔希德教授

一、前言

"Good news everyone! I think I've developed a plague that will destroy all life on Azeroth!"

作为瘟疫工厂的守关Boss，普崔希德教授在难度上远大于前面的Boss，这是一场对全团有所要求的运动战。同时，这场战斗十分有趣，除了考验全团的战术理解力外，还对玩胖子的OT有所要求。当然，这个Boss台词也非常的有意思，下面这个音频包含了教授的大部分台词（http://www.youtube.com/watch?v=9PStC-LNZ2s）。

二、建议的团队构成/装备基础及团队分组

25人普通模式：

坦克3人，由于P3的Debuff机制，至少需要3个坦克来完成这场战斗；治疗：5人；DPS：17人。

装备基础：

能够正常打过脓肠的话，DPS基本达标。

25人困难模式：坦克：4～4.5人，由于P3的Debuff机制，困难模式开荒推荐4.5T，当然4.5T是针对无区域Buff来算的；治疗：5人；DPS：16人，其中推荐有个可以变熊顶2层的德鲁伊。

10普通&困难：

坦克：2人；治疗：2人；DPS：6人。

当然，上面是比较标准的配置，事实上，10人普通模式可以尝试1T1治疗8DPS的组合，也是相当效率的打法。

三、技能/数据

狂暴时间：10分钟

每个技能会有4个数据，分别为10人普通（10N）/25人普通（25N）/10人困难（10H）/25人困难（25H）的数值。

血量

10N：980万、25N：4180万

10H：1366万、25H：5020万

泥浆潭

对泥浆潭内的目标造成每秒4388～4612（10N）/4388～4612（25N）/5363～5637（10H）/6825～7175（25H）点自然伤害。

每隔35秒，教授会对随机的2个玩家投掷瓶子，在他们脚下形成2坨绿水（泥浆潭），绿水会慢慢夸大，并且没有限制。玩家必须控制憎恶去吃掉这些绿水，值得注意的是，在P3玩家不能控制憎恶时，这些绿水会很快蔓延全场，当全场都被绿水覆盖时就灭团了。

催泪毒气（普通模式独有）

掷出一罐催泪毒气，使房间内的所有目标(包括软泥和绿水)陷入昏迷。

在教授血量80%、35%时他会使用这个技能。读条2.5秒，然后晕住全场的所有人，被晕住的人员处于无敌状态，此时教授会跑到台上上喝下一些药剂。该技能事实上就是普通模式教授的转阶段技能，但是在困难模式下，教授转阶段时不会使用这个技能，转而刷新1个绿软+1个红软。

制造化合物

普崔希德教授在实验桌上翻箱倒柜，寻找强力的药水。该技能是P1转P2时使用的技能（80%HP时），普通模式下，该技能4秒施法，同时有催泪毒气的存在。

困难模式下，催泪毒气不再存在，转阶段转而变成出2个软泥，一个红色的一个绿色的，教授此时会说“Hmm, two oozes, one room. So many delightful possibilities……”同时教授开始施法制造化合物，持续30S，施法结束教授会发呆8S（其实是消化下化合物），发呆结束头上长出2只手臂，进入P2。也就是说，团队有30+8=38S的时间来处理这2个软泥，如果能在时间内杀掉软泥，那么还有额外的时间来DPS Boss。

10人困难模式玩家可以自由攻击2个软泥，而在25人困难模式下，团队会被分成2部分。一半的玩家会获得“软泥怪变异特性”，身上会有绿色的图标，此时这些玩家只能攻击绿色软泥，而另一半玩家身上会获得“气体变异特性”，身上会有红色的图标 ，此时他们只能攻击红色软泥。

狂饮药水

普崔希德教授开始饮用桌上的所有药水。

该技能是P2转P3时使用的技能（35%HP时），普通模式下，由于催泪毒气的存在，这个技能没有什么意义。

困难模式下，和P1转P2一样，场面会刷出2个软泥，一个红色一个绿色。

10人模式下，狂饮药水施法时间为30秒，施法结束Boss发呆8秒，因此有38秒来处理这2个软泥，处理完软泥后的时间都可以攻击喝药水中的Boss。在15%的Buff下Boss可以动的时候一般就20%～25%血了（有理由相信到30%区域Buff时Boss会被直接按死在转阶段……）。

25人模式下，狂饮药水施法时间为20秒，施法结束发呆8秒消化。因此有28秒时间来处理2个软泥。一般处理完软泥Boss刚刚开始移动（因为25人模式软泥有192万HP，没有10人那么好打）。和P1转P2一样，25人模式下团队会被分割为2个部分，一部分带软泥怪变异特性打绿软泥，另一部分带气体变异特性打红软泥。

可以看到，对于困难模式来说，越快地清理干净软泥，那么留给团队DPS Boss的时间就越多。因此对于教授这场战斗来说，治疗的增多不一定能增加容错，更高的DPS才是容错的保证（下面还会提到肆虐瘟疫，这个技能也决定了战斗的关键是DPS和坦克数量）。

肆虐瘟疫（困难模式独有）

每1秒造成一次伤害，你身上的荒疫会使此伤害每秒不断提高。如果太靠近一名友方目标，你会将此瘟疫传染给对方。

这是困难模式才有的技能。开场后10秒教授开始释放第一个瘟疫，瘟疫伤害每秒都会递增25%，当传递给一个新目标后伤害会重置为初始伤害。

10人困难模式下，瘟疫初始伤害为200，25人初始伤害则为800。

10人的伤害：200-250-312-390-488-610-762-953-1192-1490-1862-2328-2910-3637-4547，也就是在第12秒时伤害为2328，15秒时为4547，因此对于10人模式来说，有瘟疫后，每个人带12～15秒后传递给下一个人即可。

25人的伤害：800-1000-1250-1562-1953-2441-3051，也就是第5秒时已经有1953的伤害，因此在25人模式下，每个人带5～8秒就需要传递给下一个人。

当一个人身上的瘟疫传出去后，他会获得一个“瘟疫病疾” 的Debuff，受到的肆虐瘟疫的伤害提升250%，这导致有这个Debuff的玩家再被传染到疾病时，初始伤害提高了250%。这个Debuff是可以被叠加的，它存在1分钟，如果带有这个Buff的玩家获得疾病，又传了出去，那么Debuff会增加一层，此时就是提高500%的疾病伤害了。

事实上传瘟疫的诀窍不是麻烦的安排传递顺序，而是任何人看到自己身上疾病的伤害达到2000一跳后立即传出去，这样可以保证自己不死，同时如果自己身上伤害不到2000那么就别去靠近别人。如果能遵循好这个大原则，那么传递顺序什么的并不重要。如果自己身上“瘟疫病疾”层数有点高（2或更多层数），那么这里有个小窍门防止你再次被传——直接钻进近战堆，疾病在身边有多个目标可以传播时会优先找没有瘟疫病疾的人，传播后会有2～3秒的时间不会传出去，这个时间足够身上有瘟疫病疾Debuff的人离开疾病。

P1阶段技能与P2阶段的共有技能（P3阶段没有）：

不稳定的实验

普崔希德教授准备对你们进行邪恶的实验！

在P1和P2阶段，每隔38秒教授会做一次实验（2.5秒施法）。施法结束后从左边或右边的管道中刷新一个软泥。左边刷新绿色软泥，右边刷新红色软泥，两者交替出现。当教授进入转阶段后刷新会被置为43秒，此后继续严格按照38秒的时间刷新。

暴躁软泥怪

这就是刷新的绿色软泥，开战后首先刷新的就是它。

血量

10N：395290、25N：1581160、10H：480000、25H：1920000

绿色软泥刷新后会发呆3秒，然后对一个随机目标使用暴躁软泥怪黏着并开始冲向这个目标，当软泥撞到目标时会发生软泥爆发，这是一个需要多人分担的伤害。在软泥爆发后，软泥会重新选择一个随机目标，使用暴躁软泥怪黏着并冲向他，直到软泥被杀死。暴躁软泥怪黏着施法时间3秒，被绿软盯上的人与绿软间会有一条明显的绿色连线，同时被盯上的人被定在原地无法移动，但是可以施法。当然，如果是猎人/法师/术士等职业，可以使用逃脱/闪现/传送法阵等技能来移动。

被盯上的人还会受到每秒4388～4612（10N）/6338～6668（25N）/6338～6662（10H）/7313～7687（25H）点自然伤害，需要治疗额外关注，软泥爆发造成68250～71750（10N）/165750～174250（25N）/97500～102500（10H）/243750～256250（25H）点自然伤害，此伤害将由周围的目标共同分担，并全方位地将所有目标击退。

毒气云

这是刷新的红色软泥怪。

血量

10N：395290、25N：1581160

10H：480000、25H：1920000

红色软泥刷新后会发呆3秒，然后给一个随机目标10层的毒气膨胀，并开始冲向这个目标。毒气膨胀的Debuff每2秒减少1层，到0层或者软泥撞上目标后，软泥会重新选择目标，给目标上10层的毒气膨胀并开始追逐新目标。若软泥撞到了目标那么会触发净除毒气，全场都会受到一个AOE伤害，伤害值取决于目标身上毒气膨胀的层数。毒气膨胀施法时间3秒，每2秒造成（层数×1219～1281（10N）/1463～1537（25N）/1463～1537（10H）/1950～2050（25H））点自然伤害并消除一层。如果毒气云接触到你将会消除剩余的毒气膨胀，并且伤害周围的所有盟友。开始时毒气膨胀层数为10，这意味着第一跳的毒气膨胀伤害是12500（10N）/15000（25N）/15000（10H）/20000（25H）点，如果不注意的话，被红色软泥盯的目标有可能就这么死掉了，所以治疗必须要第一时间治疗身上出现毒气膨胀的家伙。

净除毒气

毒气云的攻击将净除目标身上的所有毒气，净除毒气将依目标身上堆栈的荒疫毒气次数而对全场所有人造成自然伤害。层数在5层以上的话，通常情况这个伤害会造成一次灭团。

P2、P3阶段比P1阶段多出来的技能（80%～35%）：

延展黏液对5码范围内造成9750～10250（10N）/14625～15375（25N）/19500～20500（10H）/24375～25625（25H）点自然伤害，同时降低施法与攻击速度（普通200%，困难250%），持续20秒。

从P2开始，教授每隔25秒会对随机的（10人为1，25人为3）个目标投掷延展黏液（绿色的弹球），这种绿色的弹球会跳三下，然后爆炸，被炸到的人除了受到伤害外，还会降低施法与攻击速度，这对于治疗和法系来说十分致命，务必要注意躲避。

在P3阶段，减员大抵是弹球躲避不及时被砸死的，而这场战斗DPS过低的人，也大抵是被弹球砸到太多下导致的。

窒息毒气炸弹

窒息毒气造成5363～5637（10N）/6338～6662（25N）/6338～6662（10H）/6825～7175（25H）点暗影伤害并使你窒息，命中率降低（普通75%，困难100%），持续20秒。

从P2开始，教授每隔35秒会在脚下放置2个窒息毒气炸弹（黄色的瓶子），瓶子会对周围3码内的所有玩家造成每秒伤害并附带降低命中的Debuff。在20秒后瓶子会发生窒息毒气爆炸，窒息毒气爆炸爆炸后对10码范围内的敌人造成15600～16400（10N）/19500～20500（25N）/19500～20500（10H）/29250～30750（25H）点暗影伤害，将其击退并使其命中率降低（普通75%，困难100%），持续20秒。

P3阶段独有技能（35%～0%）：

突变之力造成的伤害提高50%，攻击速度提高50%。进入P3后教授就会获得这个Buff，俗称狂暴，同时教授每10秒会给当前T一个可叠加的Debuff——突变瘟疫，受到这个Debuff的坦克，每3秒会对周围的玩家造成AOE的暗影伤害，这个Debuff会持续3分钟，每叠加一层，光环造成的伤害提升为原来的250%。普通模式下，25人初始伤害为300，10人为75，在3层后伤害就会达到1800左右，因此，在P3要求坦克在Debuff达到3层后换坦克。

10人模式下，80秒为软狂暴时间（2个坦克均为4层），25人模式下，100～120秒就是软狂暴时间（有2个坦克有4层就会超出团队治疗的承受范围）。另外，如果有这个Debuff的坦克死亡或者无敌了，那么教授会受到每层Debuff（10人30万，25人170万）的治疗，这同样意味着灭团（25人有致死的情况下，一个4层的坦克死亡意味着给Boss回340万血）。

而在25人困难模式下，一层的伤害是600左右，二层则达到了2300，3层则是6500+, 4层伤害高达18000+。这意味着25人困难模式需要2层换T，这也是推荐使用4.5T开荒的原因，4.5T可以为团队争取大约90S的DPS时间，在2个3层伤害出现后不久团队就会崩溃。而在25人困难模式下，任何情况的4层伤害都会导致灭团（18000/3S，神也加不起来的）。P3就是一个DPS竞速的过程，并且中Debuff的坦克一定不能死亡。

突变的憎恶体

这是由玩家控制的怪物。

开战后，教授开始所在的台子上会有一瓶药剂，玩家服用后会变成一个憎恶。憎恶拥有对付这场战斗中出现的绿水和软泥的关键技能，控制憎恶的玩家需要头脑清醒。不过考虑到P1P2的DPS问题（P1P2不需要3名坦克，1名坦克就足够了），一般是让副坦克去控制憎恶。

吞食软泥

吞食周围的突变泥浆，缩减泥浆池的范围，并赋予你4点软泥能量。

该技能决定了憎恶的主要存在意义——吃绿水。需要注意的是，你必须站在绿水的中间才能吃到绿水。这个技能占用一个GCD，但是和其他的2个技能并不共享技能CD，也就是你可以同时使用这个技能和其他的2个技能之一。每吃一次绿水会获得4软泥能量，能量是使用减速技能的关键。特别的，戒律牧的狂喜和恢复德的HoT也能够回复憎恶的能量（3.3.2版本可以，更高版本未知）。

反刍软泥

需要50点软泥能量，范围50码。

反刍软泥对目标造成移动速度降低50%的效果，同时每2秒造成（10人6338～6662，25人8288～8712）点伤害，持续20秒。控制憎恶的玩家需要在绿软或者红软刷新时对它们使用这个技能，否则由于软泥的移动速度是大于玩家的，因此软泥一定会追上玩家。绿软还好处理，红软没有减速的话会造成不小的麻烦。但是成就要求在不使用该技能的情况下击败Boss。

突变斩击

立即造成100%武器伤害并降低目标对物理伤害的抗性4%，持续20秒，最多可堆叠5次。

该技能攻击范围为近战，具有较高的伤害，如果场面上的绿水被吃完了，那么憎恶可以选择使用这个技能对软泥造成伤害，一个优秀的憎恶控制玩家能够通过这个技能对软泥造成大量伤害。需要注意的是，该技能的破甲效果不和战士的破甲叠加，因此不需要刻意保持。

突变转化

每2秒对周围的玩家造成1950～2050（10N）/2925～3075（25N）/2925～3075（10H）/4388～4612（25H）点自然伤害。这是憎恶对全团造成的光环伤害。

四、基本战斗流程概述

教授的战斗一共有3个阶段，按照血量划分。

普通模式

100%～80%为第一阶段，该技能教授只会使用不稳定的实验。该阶段可以认为是给团队适应技能用的，控制憎恶的同学需要在MT开怪后立即奔向试验台，吃下药剂变成憎恶。全团这个时候相对集中，以便于将第一次的2个绿水放在一起。之后教授会开始释放不稳定的实验。第一次实验将在右边刷新绿色软泥，第二次为红色软泥，它们会交替出现。DPS足够的话能够在红色软泥出现前打进P2

（即打到80%），不过就算出了红色软泥也没有关系。

软泥处理手册

在要出绿色软泥前，所有近战站在绿色软泥刷新的位

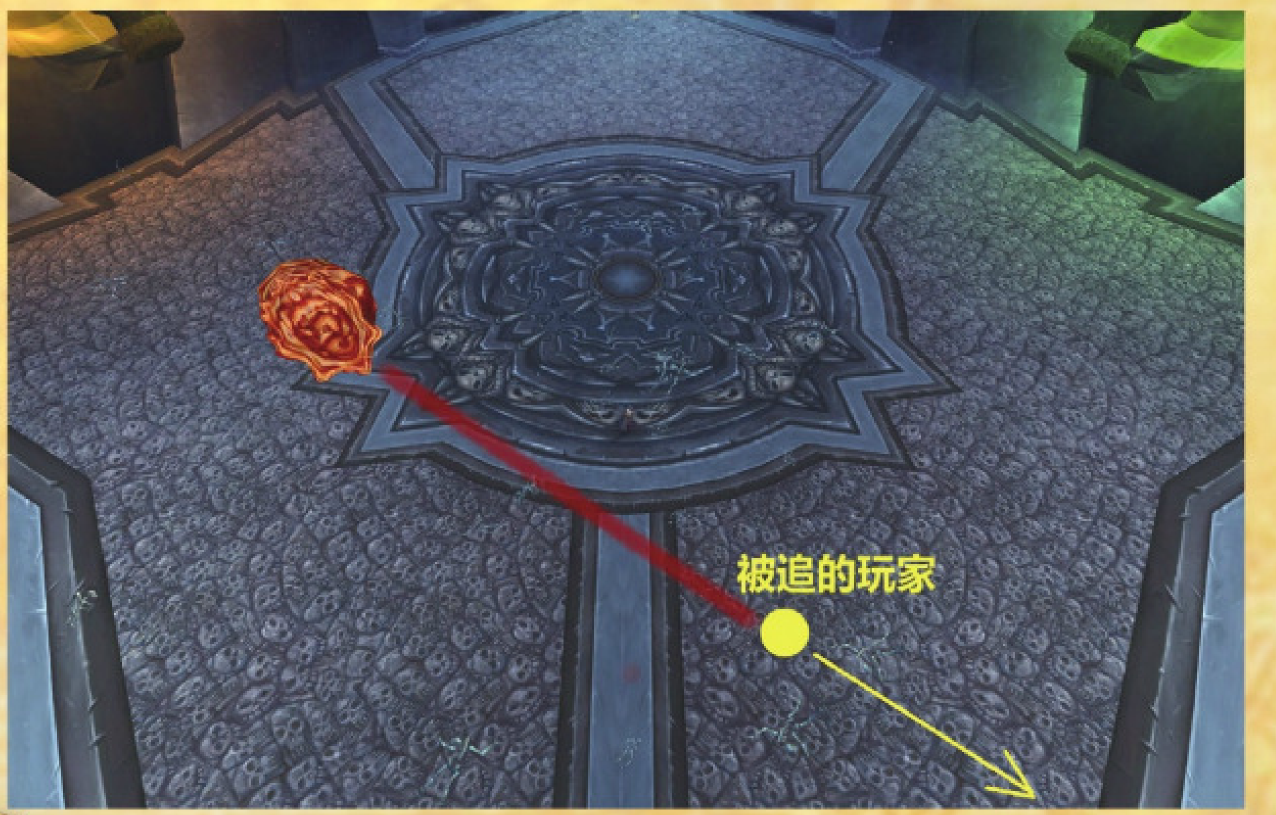
置等待，软泥一出来所有人开始攻击。由于绿色软泥会发呆若干秒，选定目标后又会读条若干秒，因此在它第一次爆炸前就能打掉不少血。

作为治疗要重点关注被软泥盯的人，神牧可以直接丢守护圣灵，避免他被爆炸+DOT伤害秒杀。

而红色软泥由于撞上人会对全团造成伤害，因此在它刷新前全团需要远离红色管道，当它选定目标后近战上前攻击。如果憎恶能量不够，无法做到给每一个软泥上减速的话，那么可以不给绿色软泥上，但一定要给红色软泥上。被追的目标每秒会损失巨大的生命值（特别是最初

的3跳伤害），需要专人治疗，神牧可以给被追的人加速盾。成为红色软泥目标的玩家需要风筝红色软泥，如果软泥有减速的话，风筝起来是没有难度的。

对于成就来说，由于没有了减速，会不可避免承受一



次全团的AOE。处理办法为：第一次被点的队员直接往如图角落跑，跑到角落里时身上应该只有5层了，此时炸开后全团会受到10000～15000的伤害，治疗立即加满即可。

80%～35%为第二阶段，80%时教授定住全团，20秒后进入P2。P2开始，教授会对远程使用延展黏液，对近战使用窒息毒气炸弹，该技能教授同样会使用不稳定的实验。不稳定的实验处理办法同P1，但是由于教授多了2个技能（延展黏液、窒息毒气炸弹），需要团队成员额外注意。整个P2与P1并没有太多的不同，处理好每一次的软泥以及躲避教授多出来的2个技能就可以了。在35%前的绿水应当由憎恶全部吃干净，无软泥无绿水进P3是最完美的。到35%时，教授重新定住全团，20秒后进入P3。

P3后，教授不再使用不稳定的实验，但是会变得异

常凶猛，同时，控制憎恶的玩家会被强制变回原形，也就是P3的绿水无法消除。团队需要在3个坦克Debuff都到4层或者绿水蔓延全场前击杀教授，否则就是团灭。

整个P3是在移动中完成的，如果P2处理得足够完美，不残留任何绿水（推荐在绿水即将刷新前DPS停手，即教授37%HP左右停手，让憎恶吃完新刷新的绿水后打进P3），那么P3的余地是相对较大的。进入P3后，所有人在场地边缘的某处集合，MT需要开技能去接Boss（防止被秒，进入P3后教授的攻击力会变得足够凶猛，战士什么的脆皮说不定上去就给秒了），然后沿着场地边缘，在每一次丢毒气瓶后移动。坦克治疗可以站在坦克行进路线的侧前方，这样可以移动得最少，而团队治疗（主要是瞬发能力强的德鲁伊、牧师）可以和近战站在一起，这样可以不受延展黏液的影响。而其他的原创DPS则小范围分散，注意躲避延展黏液。

在1T叠加到3层后（P3开始后30秒），2T接手，2T叠加到3层后（P3开始后60S），3T接手，3T在叠加到4层时（P3开始后100S）Boss还没死的话，基本团队就要

灭了。一般在P3开始后80S，团队的整体HPS就会渐渐的跟不上3个坦克对全团造成的DPS了，也就是说团队已经开始崩溃。

对于治疗来说，前60秒是没有什么团队治疗压力的，保证坦克不死是过掉Boss的关键。由于有Debuff的坦克死亡会给Boss回血，而一旦回血DPS必然不足，因此，P3

阶段任何一个坦克的死亡都意味着灭团。由于每个坦克的坦克时间只有30秒，因此3个坦克都可以全技能覆盖以保证生存。

P3开始后60S，团队治疗应当开始治疗团队，而P3开始后80S，所有人都应当注意自保了。如果你们无法在100秒内干掉教授，那么证明你们还需要提升装备水准，或者需要反思团队中DPS打得低的成员的原因（远程中延展黏液，近战中毒气瓶都是十分影响DPS的，而被延展黏液砸死导致DPS不足则更是灭团的原因了）。

困难模式

困难模式的战斗和普通模式有了不少区别，但还是建立在普通模式上的。下面只会叙述困难模式需要注意的新的问题（已经假设各位打过普通模式并了解普通模式要做的事情）。

困难模式从P1开始就会有肆虐瘟疫的存在。对于这个技能，大原则是伤害一到2000就传给别人，但是还是有些总体上的战术安排。

如右上图，初始人员站位分散，疾病在远程间有序的传递，最好有人能够在语音里安排谁传给谁。安排的人的Grid上保证可以看到疾病的层数以及持续时间。如果近战中的瘟疫，那么中瘟疫的近战需要第一时间跑出去带给一个远程。10人模式4～5个远程/治疗就可以带完持续1分钟的疾病了，25人模式则需要8～10人来传递疾病（因为初

始伤害是10人的4倍）。

如果能够在第二个软泥刷新前就打进转阶段的话，那么就不会出第二个瘟疫，而一旦你们决定在第二个软泥（红色软泥）刷新前打进P2，那么控制憎恶的同学会发现可能能量不足100，无法保证转阶段的2个泥巴都有减速。解决这个问题的办法是：P1阶段第一个绿色软泥不给减速，存能量，这要求第一个软泥被快速击杀。如果打算等一个软泥再打进P2（一般开荒团队都会这样），那么会面临第二个肆虐瘟疫，它会被带进转阶段，此时要记住的就是“到2000伤害立即传出去”这个原则即可。

在将Boss打进80%时进入转阶段，此时不会有普通模式的催泪毒气定住全团，教授会转而进行一次不稳定的实验，只不过这次两边都会出软泥。

如图所示，在教授80%进行试验后他跑去台子上吃药水。P1~P2一共有30+8=38S的时间给你们击杀2个软泥。

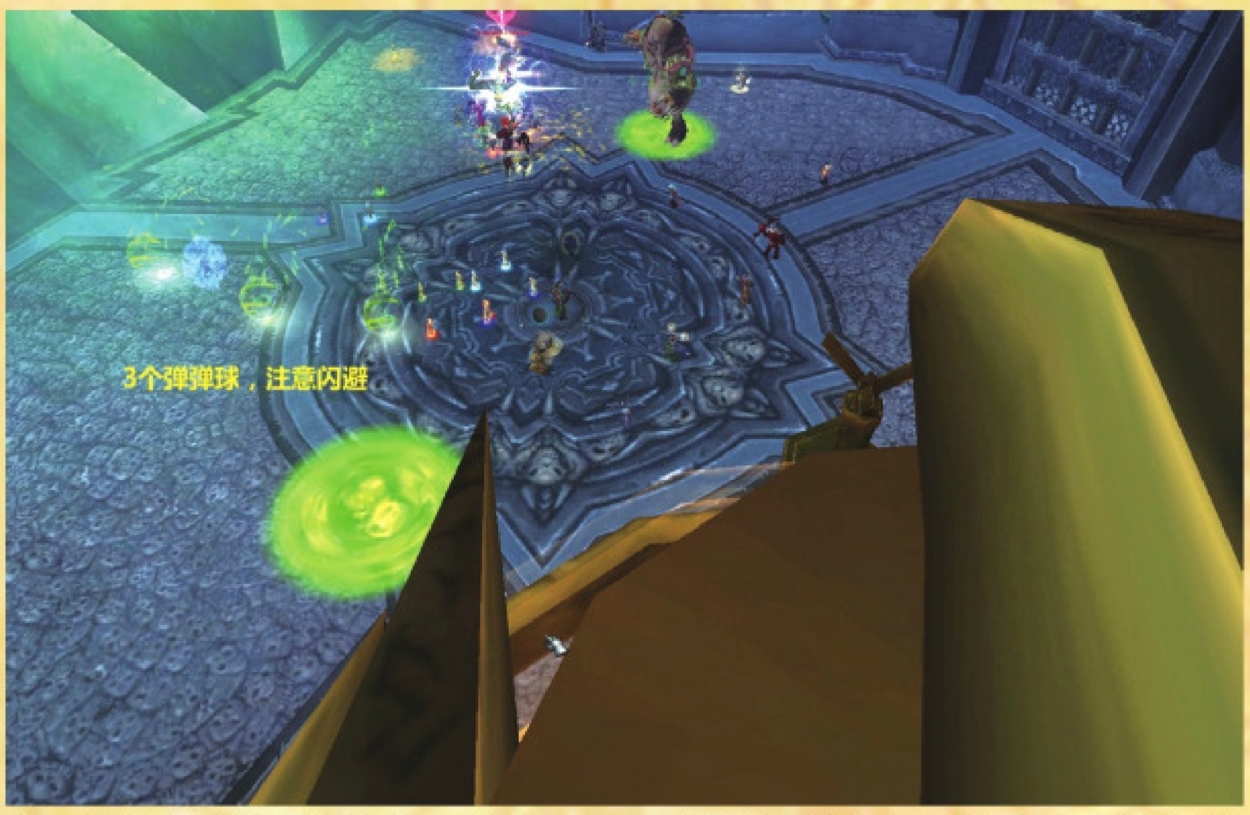
10人模式下，优先击杀绿色软泥，然后击杀红色软

泥。风筝红色软泥的玩家有意识的把软泥往12点带，这样DPS在击杀红色软泥后可以立即攻击发呆中的Boss。被2个软泥盯的玩家需要第一时间得到治疗，转阶段时，2个治疗一人负责一个。控制憎恶的玩家应该预留100能量，保证2个泥巴身上都有减速。25人模式下，各个DPS看好自己身上的特性，击杀自己可以打的目标。针对绿色软泥，分担的近战数量不一定够（有些近战可能被分配去打红色软泥了），需要猎人/术士的宠物第一时间去啃绿色软泥，帮忙分担爆炸产生的25万伤害，绿色软泥应该最多爆炸2次。

击杀了2个软泥之后所有DPS攻击Boss，一般DPS快的话可以让P2在75%～77%左右开始。

进入P2会有3个弹弹球，同时P2的肆虐瘟疫可能产生一些小麻烦，视DPS，整个P2会出3～4个瘟疫。

第一个瘟疫和P1一样正常传递，后面的2～3个瘟疫，我们采用“放生战术”。所谓放生战术，就是让一个指定人员去接所有的瘟疫，由于瘟疫1分钟才使用一次，



如果中瘟疫的玩家死亡了，瘟疫就消失了，那么我们就让这个指定人员故意去死，这样就完全消除了瘟疫的威胁。考虑到萨满的战复，让一个头脑清醒的萨满去干这活是不错的选择（当然其他脑子清楚的治疗也可以）。在死前，术士给他绑灵魂石，死后起来牧师第一时间给盾（防止被AOE光环杀死），然后再绑灵魂石。如果术士人少，那么在灵魂石用完后安排德鲁伊战复，当然，萨满本身自己也可以爬一次。一般3个复活技能就足够了。

25人下，P2~P3转阶段时间为20+8=28S，处理办法和P1-P2没有太大区别。被红色软泥盯的一定要记得往12点带，一般红色泥巴会转换一次目标，因此团队成员不要靠近红软过近。

总体战术上，P3和普通模式区别并不大，完全的Rush战，躲好延展粘液、毒气瓶后，在运动中发挥最大化的DPS。10人P3是十分简单的，因为转阶段结束Boss就20%血了，而25人则要难很多，Boss在转阶段结束一般会有30%左右的HP。

由于困难模式AOE伤害在3层时高达6500+，因此每个坦克顶2层就必须换T。而又由于每个坦克都只需要顶20S而已，所以每个坦克都可以全技能覆盖的顶Boss。我们甚至可以让狂暴战士换盾切防御姿态开盾墙来顶一层突变瘟疫，这样可以为团队争取10S。4.5T的话最多可以打90S（0.5T为狂暴战士换盾），如果90S还不能杀死Boss基本就要灭团了。4个2层Debuff的伤害也已经非常可观了（3S造成9000+伤害），在P3后期DPS也需要开启保命技能。

事实上，击杀的关键是战术，如果3.5T无法击杀，也许换4.5T就能过，对于开荒团队更是如此。当然，在区域Buff下，从前难度最高的25H教授，也开始慢慢便当了，

鲜血王子议会

一、前言

这场战斗需要面对的是3个已经死去的血精灵王子，实际上我们需要击杀的目标是血女王给予的血魄祈愿，它是一个在3个王子间传递的能量体，只有被传递到的王子才能被有效攻击（其他2个没有血魄祈愿的王子此时血量为1）。将血魄祈愿打空，那么战斗就胜利了。

二、建议的团队构成/装备基础及团队分组

25人

坦克3人，其中坦克暗王子的坦克除了可以选择常规坦克外，也可以选择任意一个远程DPS职业。治疗6～7人，虽然战斗治疗压力不高，但突发性伤害不少。DPS15～16人。

装备基础：这是1区之后对装备要求最低的Boss，能正常击杀萨鲁法尔的团队不会遇到装备问题，DPS压力是很低的。

10人

坦克2人，1名坦克需要坦克2个物理Boss。治疗3人。DPS5人。

三、技能/数据

技能伤害会有4个数值，分别是10人普通/25人普通/10英雄/25人英雄（10N/25N/10H/25H）的数值

注：按伤害高低，很多时候10H伤害等于25N伤害，有些时候则是10H伤害大于25N伤害。伤害最低的肯定是10N的，伤害最高的则一定是25H的。

总血量

10N：5647725、10H：7624429

25N：22590900、25H为30497716

血魄祈愿

该技能每个一段时间传递到某一个王子身上，强化王子的一个技能（技能如下会说明）。血魄祈愿每隔45～50秒传递一次，战斗开始时，血魄祈愿一定会在风王子身上。身上有血魄祈愿的王子会显示全部的血量，没有血魄祈愿的王子血量显示则为1，因此所有的输出职业需要攻击有血魄祈愿的王子。

凯雷希斯亲王（暗影王子）

位于3个王子左边那个，这个王子本身在乌特加德要塞已经被玩家杀死过了（乌特加德要塞1号Boss），他是一个术士，普通模式下没有太多威胁，困难模式则多了一个暗影牢笼的技能。他可以用任意的远程职业或者常规坦克坦克，安全性上防骑比较合适，坦克他的人足够聪明（能保持4～6个球）的话，他将是最好处理的。

暗影共鸣

召唤一颗黑暗晶核，使最近的目标产生暗影共鸣，受到1000点伤害并且受到所有类型的暗影伤害降低35%，持续瞬发。黑暗晶核将会汲取自身的能量，使其在一段时间后自行毁灭。

这是坦克暗影王子的关键所在，暗影王子每隔10秒召唤一颗黑暗晶核，随机出现在场地的某处，坦克暗影王子的坦克需要打黑暗晶核一下获得原始仇恨，之后黑暗晶核就会一直连接在坦克身上，对坦克造成一个1000点的DoT伤害并使坦克受到的暗伤减少35%。

同时，和阿加隆的崩陷之星一样，黑暗晶核自己也会慢慢掉血，1分钟后即会自动死亡，因此坦克需要不断的去找新的黑暗晶核老维持身上的暗影减伤Buff。

注意这个减伤是乘法，即1个黑暗晶核可以减伤35%，2个黑暗晶核的减伤则是（1-65%×65%）=57.75%，4个黑暗晶核的减伤为（1-65%^4）=82.15%，6个黑暗晶核的减伤为（1-65%^6）=92.46%。可见4～6个黑暗晶核可以确保坦克的安全，因此坦克需要明确的就是，尽量保证任何时候身上有4个以上的黑暗晶核。

开战时可能会遇到第二次传递传给暗影王子的情况，此时坦克身上可能只有2～3个黑暗晶核，那么这段危险的时间需要坦克自己开减伤技能度过。

暗影长矛

1.5秒施法，向敌人射出一支暗影箭，对其造成（15600～16400/17063～17937/18038～18962/19013～19987）点暗影伤害。暗影王子不会普通攻击（曾经会，但被修正了），这就是他的普通攻击。注意这个伤害虽然可以被暗抗减免，但是事实上在4个黑暗晶核下这伤害几乎可以忽略。

强力暗影长矛

1.5秒施法，向敌人射出一支暗影箭，对其造成(78000～82000/85313～89687/90188～94812/95063～99937）点暗影伤害。当暗影王子身上有血魄祈愿时，他会将上面的暗影长矛技能替换为强力暗影长矛，此时的伤害不可被抗性减免，因此暗影王子坦克不需要穿暗抗装备。

减免这近10万伤害的唯一办法是利用黑暗晶核，这也是坦克暗影王子时需要时刻保持4个黑暗晶核的原因。需要注意，如果只有3个黑暗晶核，那么强力暗影长矛仍然能够造成2万左右伤害，也就是说坦克仍然是非常危险的，一些攻略简单的将35%减伤理解为累加，那是不正确的，4个黑暗晶核才是坦克的基准线。

暗影之牢（困难模式独有）

束缚一名敌人。被束缚的敌人移动时将会先受到350点暗影伤害，接着每秒额外受到500点伤害。在10秒内待在原地不动将会重置堆叠的效果。该效果是困难模式新增的，也是困难模式与普通模式唯一的区别。

每次移动会重置Debuff时间（到10S），并叠加一层，原地不动10秒Debuff会消失。移动时受到的伤害为（当前Debuff层数×500+350）暗影伤害，一般身上有8层Debuff时就必须要注意下了。Debuff增加是看移动的时间的，每移动一秒增加一层，也就是开疾跑/有加速盾时，同样的层数能够移动更多的距离。

泰尔达朗亲王（火王子）

位于3个王子右边那个，这是一个会物理攻击的Boss。他的招牌技能是召唤一个火球砸人，和他在古王国中差不多，很显然他在古王国里已经被玩家杀死了。

激光

施法者的手掌对锥形范围内（90码）射出激光，每2秒对敌人造成（3230～3570/3705～4095/4180～4620/4180～4620）点火焰伤害，并使其移动速度降低20%，持续8秒，大约20秒使用一次。火王子会在召唤火球前使用这个技能，随机选取一个目标发出激光。该技能的DoT是魔法效果，可以被驱散。

制造烈焰

3秒施法，制造一团烈焰火球从空中飘向目标，击中时将会产生爆炸，造成（7500/10000/10000/12000）点伤害。这就是火王子的招牌技能——召唤火球，没有血魄祈愿时，火球伤害不大，仅仅是一个小范围的AOE，被小

火球盯的人注意跑开即可，在使用激光后火王子会读条该技能。

制造强力烈焰

3秒施法，制造一团强化的烈焰火球从空中飘向目标，击中时将会产生爆炸，至少造成（7500/10000/10000/12000）点伤害，且火球在空中时会对周围玩家随机造成（1000/1000/1500/1500）点火焰伤害。

在火王子有了血魄祈愿时会将上面的制造烈焰替换为制造强力烈焰，视觉效果上，王子会召唤一个巨大的火球，然后火球会向一个人飞去。在大火球飞行过程中会对大火球下面附近的人造成随机的火焰伤害。大火球在召唤出后如果立即砸到人，造成的必定是团灭（基本是全团承受2万以上伤害），因此，被大火球盯的人必须要风筝大火球。大火球会在行进过程中慢慢变小，当它变的和制造烈焰技能召唤的小火球一样大时再让它撞掉，这样便没有威胁。

瓦拉纳尔王子（风王子）

位于3个王子正中的那个，他是北风冻原一个任务的最终Boss，很显然也被玩家杀死过了。

动能炸弹

1.5秒施法，召唤一枚动能炸弹，此炸弹撞击地面时将会爆炸。炸弹承受的直接伤害将会转化为能源，同时每次受到伤害均会使炸弹向上弹跳。

动能炸弹出现后需要安排专人去打它，每次打击都会让炸弹飞的高一点，当然炸弹也会不断下降，如果炸弹碰到地面会对全团造成可观的物理伤害——（10800～13200/12600～15400/16200～19800/18000～22000），因此必须避免动能炸弹触及地面。

动能炸弹在出现1分钟后如果不触及地面，那么它会自动消失，在10人模式下场上最多会出现2个动能炸弹，25人模式则最多会出现3个。

震击漩涡

在一名敌方目标的周围制造一场漩涡风暴，对其造成伤害并将其击退。1.5秒施法。这是风王子的招牌技能，该技能CD为16.5秒。

风王子会对场上某处施放漩涡，开始时是一个白点，没有任何伤害，在5秒后会成长为一个大漩涡，碰到漩涡会被击飞，并受到（8000/10000/10000/12000）点物理伤害。漩涡在成长后大致是半径10码左右，不站在那块区域即可，另外当身边有白点的时候需要注意躲避。

强力震击漩涡

4秒施法，在风王子有血魄祈愿时，除了上面的震击漩涡外，还会使用强力震击漩涡。

在风王子施法开始时，风王子周围30码（困难模式则是全场）内的每个人头上都会出现一个小漩涡，施法结束后这些人会受到（5000/6000/7000/8000）点物理伤害，并对施法结束时他们所处位置周围10码的其他人造成伤害并击飞。这要求风王子读条时，所有人必须分散站位，人与人保持10码。这里需要安排好近战的位置，比较合理的安排是2个近战站一个点。

四、基本战斗流程概述

议会的战斗分为3个阶段，分别是各个王子被强化的时候。

1.全程都需要做好的事情

动能炸弹

全程都会有动能炸弹的存在，我们需要安排（10人为1、25人为2、10人困难为2、25人困难为3或更多）个人专门照看这些动能炸弹。一般来说让猎人或者术士去照看他们，他们的宠物可以单独负责一个动能炸弹。需要注意的是，动能炸弹被打后有一定的延迟才会再度往上飞，因此无弹道的瞬发技能打球会更好一点。注意，整个议会最重要的灭团点就是动能炸弹，在困难模式中这一点尤其重要。

25人困难模式中全场会出3个球，并且下落速度比普通模式快了很多，因此如果可能的话，让3～4个远程专门负责这些球。由于议会本身不缺DPS，管好球，不让球掉下来就是Down掉Boss的关键。

震击漩涡

当身边有白点时需要躲避。使用Bigwigs/DXE等白字喊话的插件可以很方便地躲避。

2.风王阶段

即风王可被有效攻击的阶段。

由于强力震击漩涡的存在，风王阶段需要远程与治疗分散站位，保证人与人间距在10码以上。近战在王子使用强力震击漩涡时分散在12点的各处，如图所示，在强力震击漩涡结束后继续回位攻击风王。

3.火王阶段

即火王可被有效攻击的阶段。

此时，所有DPS应该攻击火王，坦克治疗可以选择移动到火王脚下，这样不会受到大火球的影响。在火王召唤大火球时，被追的目标注意风筝，风筝路线上如果有其他人分担伤害的话，火球会消失的更快。当大火球的大小变得和小火球一样大时就可以让火球撞掉。需要注意，大火球的伤害是AOE伤害并且不可被冰箱/无敌等技能减免，被大火球盯后第一反应应当是“跑”而不是“冰箱/无敌”

4.暗王阶段

和平时一样，并没有特别需要注意的事情。

唯一需要关注的是，坦克暗王的人会受到更高的伤害，但如果一直保持有4个球的话，受到的伤害仍然是可以轻松加上来的。由于该阶段没有过多的跑动要求，因此如果仇恨允许，嗜血/英勇可以在暗王阶段开启。

全程只有在风王时需要注意站位，其他时候站在哪里并没有太多的限制，按部就班即可。

困难模式：

困难模式只多了一个暗影之牢，移动时会受到伤害。事实上，这个技能只是略微增加了点治疗压力，限制下有多动症的玩家而已。

该技能可能造成伤害的场合有：动力炸弹落地，除了炸飞时要叠加2～3层外，之后归位也要叠加不少层数，这也导致了动力炸弹落地在困难模式下就是灾难性的；火王子阶段的大火球，被点的人需要跑位，这导致被点的人可能会叠加10层左右，需要治疗特别关注下；风王子阶段：全团需要人与人分散，由于震击漩涡可能导致人员位置与预定的不同，所以需要移动调整位置，此时可能会叠加几层，但终究问题不大。该阶段主要还是近战需要分散躲避强力震击漩涡，那么在强力震击漩涡后，近战应该等Debuff消了再回来。

由于频繁移动会增加治疗压力，而近战不得不移动，所以该Boss的困难模式中远程DPS（特别是暗牧）会优于近战DPS。对付该技能的原则就是，该动的时候果断动，不要惧怕伤害（被大火球盯、需要去打动力炸弹等），而不需要动的时候坚决不动。时刻记住该技能只不过是骚扰性质的，终究不是灭团技能。

成就：成就要求单次承受伤害不超过25000伤害，简言之就是暗抗T时刻有3～4个球在身上，全团躲好大火球即可，这个成就应该是很容易就能完成的。

血腥女王

一、前言

娜萨尔是冰冠城塞鲜血区的守关Boss，也是所有的3个区守关Boss里最简单的。战斗是单目标无Add的，属于数据型对时间轴要求较高的战斗。

二、建议的团队构成/装备基础及团队分组

25人

坦克2人，需要1个副坦克去承受血魄之镜的伤害，这个副坦克除了标准坦克外，还可以考虑治疗装混合神圣防御天赋的骑士。治疗5～7人，整场战斗坦克压力不大，重点是团队治疗。由于最多只会出现16个吸血鬼，因此17DPS和16DPS配置的伤害输出差距不会太大。当然，6治疗是比较合理的治疗配置。DPS16～18人，请根据团队具体情况分配。

装备基础：在没有区域Buff前，需要全团平均木桩9K（注意，这个9K非本场战斗的DPS，而是萨鲁法尔之类的木桩Boss的DPS）以上的DPS，在拥有区域Buff后这个标准可以降低。

10人

坦克2人。治疗2～3人，全局的HPS需求为17000～21000，因此使用2治疗的话需要团补治疗提供10000左右HPS，3治疗压力略轻。DPS5～6人。如果觉得治疗压力比较大，那么还是推荐5DPS，因为本场战斗DPS越到后面越高，不死才是DPS的关键。装备基础：平均7K左右的木桩DPS即可。事实上就女王这个Boss来说，20%区域Buff的困难模式和0%区域Buff时的普通模式是一个难度。

三、技能/数据

技能伤害会有4个数值，分别是10人普通/25人普通/10英雄/25人英雄（10N/25N/10H/25H）的数值。

血量

10人14154175、10人困难18899660

25人59419644、25人困难71303573

吸吮鲜血

对目标造成8325～9675/8325～9675/10175～11825/10175～11825点伤害，并使其获得血腥女王精华的效果，吸吮一名友方目标可以满足你对鲜血的需求，无法使用于现存的吸血鬼。

女王只会在开战后15～20秒使用一次该技能，此后该技能需要被变成吸血鬼的玩家在狂乱嗜血时使用。在女王使用此技能时，她会冲锋到目标身边，而玩家使用该技能时则需要靠近了咬。

血腥女王精华

你的身上灌注着吸血女王的血液，造成的伤害提高100%。你造成伤害的10%将会治疗你，同时你的任何伤害都不会获得仇恨。

一旦身上有了这个Debuff，那么这个人就算变成了吸血鬼。该Debuff会持续（10人75、25人60）秒，在Debuff时间消失后，会获得狂乱嗜血效果。

狂乱嗜血

施法者必须满足对鲜血的需求，否则意志将会受到娜萨尔女王的控制。在血腥女王精华的持续时间结束后，玩家会获得这个效果，此时界面条变化，只有1号键上的1个技能——吸吮鲜血。你需要在狂乱嗜血的Debuff持续时间（10人15、25人10）秒消失前使用吸吮鲜血咬一个没有血腥女王精华的玩家，咬了之后你和被你咬的人身上重新有了血腥女王精华，在血腥女王精华持续结束后你们2个人需要继续去寻找没有血腥女王精华的玩家，然后咬他们。如果你咬错了人（咬了已经是吸血鬼的家伙）或者你在狂乱嗜血消失时都没咬人，那么你会被永久的精神控制，一般来说一定会造成灭团。

地面阶段

血魄之镜

开战后女王会将离她最近的目标与当前坦克链接起来，当前坦克每承受一次伤害，被链接的人也会承受相同的伤害。这是女王需要两个坦克的原因，需要1个专门的坦克去吃血魄之镜的伤害。

极乐斩击

对一名敌人造成（普通模式50%、困难模式75%）武器伤害，并且每堆叠一次可使其在15秒内每3秒因流血而受到（4500～5500/5250～6750/6125～7875/7000～9000）点物理伤害。该技能只对血魄之镜链接的目标施放，即分担伤害的副坦克，每20秒使用一次。这也意味着无法用布衣去吃血魄之镜的伤害，需要一个板甲带盾职业或者坦克职业来承受这个伤害。

暗殒契印

对你以及周围未连结的盟友造成逐渐增强的暗影伤害，此效果会在所有链接目标聚集在5码内时消失。女王会对（10人2、25人3）人使用该技能，这些人之间会有红色的连线，有连线的人会对周围10码内的未连线目标以及他们自己造成每秒3500点暗影伤害(0.5S造成一次伤害)，这个伤害还会随着时间增加。当这（10人2、25人3）个有连线的人相互之间的距离小于5码时，连线会消

失。简而言之，这个技能要求被连线的人立即集合到一个点，类似黑暗神庙主母的连线的相反版本。该技能的冷却时间为30秒。

群聚暗影

每隔30秒，女王会给一个玩家一个群聚暗影的Debuff，这个Debuff持续2S（这2S是没有伤害的），2s过后该玩家会获得一个新的持续6S的Debuff，在这6S内，每秒玩家脚下会生成一团紫色的火焰，站在火焰中会

受到每秒2925～3075/2925～3075/3900～4100/4875～5125点暗影伤害，类似TOC2号的绿火。

因此中此Debuff的人员需要风筝这团紫色的火焰。

暮光血箭

对目标发射暗血箭，对目标与其周围6码范围内的盟友造成（9250～10750/12075～13920/14250～15750/16150～17850）点暗影伤害。血箭施放频率很低，这个技能的存在意义就是要求团队分散站位，人与人

保持6码。

哀伤障蔽

施法者的身上散发着哀伤与绝望的光环，每2秒对周围的敌人造成4500点暗影伤害，这是女王的光环，一个全场的AOE伤害。值得注意的是，10人和25人该光环的伤害是一致的。由于血腥女王精华的关系，普通模式后期的治疗压力要低于前期。

在困难模式中，女王多出了一个能力（这也是困难模式与普通模式唯一的区别），哀伤障蔽的伤害会随着场上吸血鬼的数目变多而增加，每多1个吸血鬼，哀伤障蔽的伤害提升5%。也就是说在后期16个吸血鬼时，哀伤障蔽将达到每2秒4500×1.8=8100点伤害，也就是说困难模式后期的团队治疗压力不会减小，还会有所增加。

空中阶段

煽动恐惧

使敌人因为极度的恐惧而奔逃，最多持续4秒。女王走到场地中心上天的瞬间会使用该技能，恐惧持续时间为4秒，为魔法效果，牧师可以使用群体驱散解除。

血箭旋风

召唤向四方射出血箭的漩涡。空中阶段只持续10秒，前4秒为恐惧升空阶段，后6秒即血箭旋风。女王会对每一个人每2秒射出一发地面阶段的暮光血箭（伤害为9250～10750/9250～10750/11250～13750/11250～13750），在这个时候，如果有2个人距离小于6码，那么他们很有可能被暮光血箭的溅射杀死。这是要求上天阶段务必分散的原因，每个人都必须保证自己周围8码内没有其他人。

四、基本战斗流程概述

困难模式与普通模式的战术没有任何区别。女王是有着精确时间轴的Boss，解决好上天阶段的生存和吸血鬼的咬人顺序后，剩下的就是DPS问题。

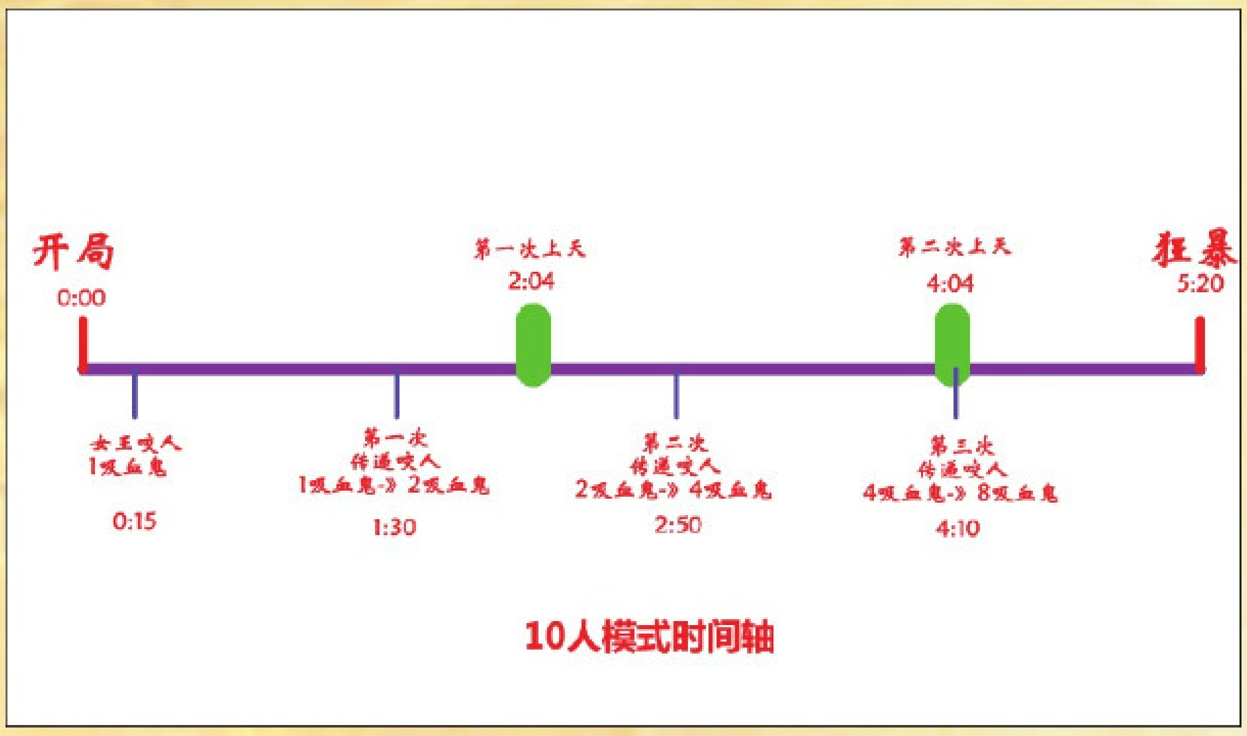
由于10人和25人精华持续时间的不同，以及上天时间也有区别（10人为124秒、244秒时上天，间隔120秒，25人为127秒、227秒上天，间隔100秒），因此时间轴不同。

对于女王在15秒左右的第一次咬人，目前有一个还算靠谱的说法：女王会选取第三仇恨目标进行撕咬，因此一般我们选择让狂暴战士或者猎人去抢第三仇恨，保证第一时间被女王咬到，一旦确定了第一个被咬的人，那么剩下的咬人都是可控的。

10人攻略：

普通模式10人如果采用2治疗，那么可以使用下图所示站位，如果采用3治疗，随意的一个远程位或近战位换为治疗即可。

站位原则是场地中央不站人，留给跑连线的，1阶段不必过于分散，只要不互相溅射（保持8码即可），那么站得越近越有利于跑连线，同时也能增加神牧的环、萨满的治疗链甚至骑士的圣光术铭文的治疗效率。



全场的时间轴如下，假定咬人需要5秒，那么一次完整的吸血鬼精华+咬人时间为80秒。

第三次咬人应该在第二次上天阶段发生，处理办法为：等上天结束再咬，或者让前2次咬人时咬慢一点，在Debuff消失前5秒再咬，那么也能避免第三次咬人和第二次上天时的冲突。

不需要为了一点点的DPS收益而去“瞬间咬人”（即一出狂乱嗜血就咬人），10人模式不需要秒咬。

在具体的咬人策略上，优先咬DPS职业。这里建议一个能够在语音里说话的人来负责指定咬人顺序，保证咬人不会出错。使用Grid等插件能帮助看清场上的吸血鬼分布情况，有助于安排谁咬谁。咬人还需要注意的一点是，咬人会立即对被咬的人造成10000左右伤害，因此如果目标血量不满一定要等目标被加满血，否则一口啃下去啃死了对方，损失了一个吸血鬼，就可能导致DPS不足狂暴灭团。

如果队伍中有牧师，那么可以让牧师给自己一个防护恐惧结界，在女王走到场地中间准备上天时群体驱散，立即解除队伍中若干人的恐惧，方便大家分散站位。10人模式由于人较少，因此在女王快要上天时就可以开始分散，就算没有牧师驱散恐惧，只要恐惧结束人与人保持8码，那么也不会导致减员。

上天阶段一共持续10秒，前4秒为恐惧，如果恐惧被解除了（亡灵可以自己解除），那么这4秒就是团队分散站位的时间。剩下的6秒是血箭旋风阶段，此时所有人必须注意自保，不死才是过掉这个Boss的关键。

女王下地后恢复P1站位即可。

治疗：2治疗的策略：一般需要神牧或恢复德来进行团补，而且必须要能刷到10000左右的HPS。团补治疗需要保持全团HoT，使用愈合祷言/野性痊愈来弥补血量缺口，刷坦克的骑士/萨满辅助刷团，团补治疗必须清楚的意识到，任何的低于10000HPS的技能都是在增加血量缺口，不断地使用高于10000HPS的治疗技能才是正确的途径。在暗殒契印快要释放时可以考虑留环/盾的CD来保住这些突发掉血的人员。

3治疗的策略：仍然必须保证全团每人有HoT来稳定

血线，3治疗没有太多的治疗压力。

25人攻略：

25人地面阶段如图站位，远程治疗保持10码间距，坦克将Boss背对人群，这样有助于近战跑连线。中圈不要站人，那是留给连线的3个人集中用的。

如下页右上图，假设A、B、C三个人中了连线，那么他们不应当向A、B、C的任何一点移动，而应该都往场地中心移动，如此操作可以保证每次连线都不会乱。对于连线，需要特别关注近战的生存，由于近战都是站一起的，因此一旦有近战被点名连线，近战或多或少会被连线炸1～2下，此时神牧/德鲁伊可以使用环/野性痊愈来弥补下。

中紫火的人，如果是远程，就向自己这边的边缘移动放火，如果是近战，向12点台子处移动放火。近战需要额外注意紫火（群聚暗影），因为一旦在近战堆里放火，很有可能导致近战群的减员。

女王战斗最重要的部分在于吸血鬼精华的传递。因为女王全程只咬1个人，因此后面的传播都是可控的。

首先分组，3组为4治疗1远程，4组为1治疗4远程，5组为1治疗4远程，3组的远程站在中间，如图，就是关键人员A，他应该是远程里输出能力最强的。

那么：

1.第一个点的是近战

此时，在快要传播前，让远程A（他在3组）去近战位等待被咬，被咬后回原来位置。第一次传播后，1近战1远程有了吸血鬼精华，之后远程A去咬左边4组的一个远程B，近战去咬旁边的近战。这样第二次传播后，有2个近战，3组的A，4组的B有了吸血鬼精华。

第三次传播，2个近战变为了4个近战。3组的A去咬右边5组的C，4组的B咬本组的远程，这样远程组情况为：4组2个吸血鬼，3组1个吸血鬼，5组1个吸血鬼。

第四次传播，4个近战变为了8个近战（自行分配好谁咬谁），近战基本都有了。A继续咬5组的一个远程，而4组的

2个吸血鬼咬本组的，5组的吸血鬼咬本组的，那么第四次传播后，远程情况为：3组1个吸血鬼A，4组4个远程都有了，5组有3个吸血鬼。没有第五次，因为第五次已经狂暴了。

2.第一个点的是远程

第一次传播：去咬输出能力最强的近战。

第二次传播：如果此人是3组的A，那么和上面第一个是近战的后面的处理流程一模一样。

菈娜萨尔与奎尔德拉

很久以前守护巨龙与夜精灵一同锻造出力量强大，并且能用来阻止所有恶势力入侵这个世界的棱彩之剑，他们就是为人所知的奎尔塞拉之剑。然而奎尔塞拉还有一把姐妹剑，被称为奎尔德拉，由一群最后成为高等精灵的卡多雷人所持有，并且随着世代传承下去。奎尔德拉最后一次现身，是在高等精灵的英勇战士萨洛瑞安·曦寻者的手上。为了保护最爱的银月城、太阳之井，以及整个奎尔萨拉斯，萨洛瑞安在巨魔战争中不屈不挠地战斗着。当天灾军团横扫大地

时，萨洛瑞安的身影也出现在太阳之井的最后防线之中。尽管这把剑拥有强大的力量，但他仍不敌过阿尔萨斯和他传说中的霜之哀伤的压倒性力量。而世人也以为奎尔德拉就此消失，多年来一直无人知晓它的下落……

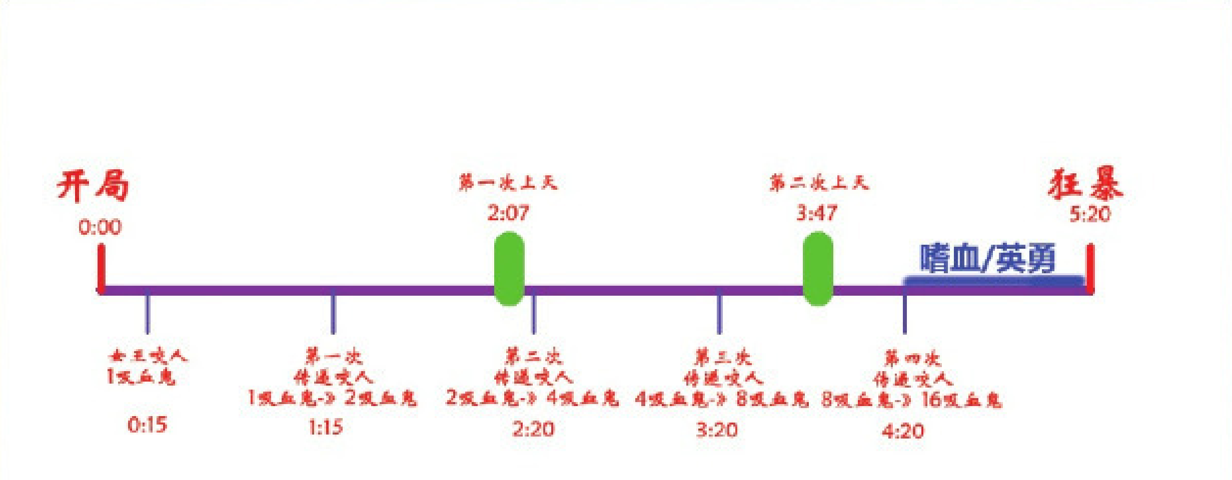
在家园毁灭之后，血精灵开始坚定地重建它，在重建过程中无意发现了奎尔德拉，身经百战的战士、凯尔萨斯王子的忠实部下菈娜萨尔得到了这把充满无上力量的传奇之剑。很快，凯尔萨斯·逐日者王子集结军队并且与伊利丹·怒风结盟，随后伊利丹引领着他们朝北前进，前往寒冰皇冠准备执行击败巫妖王的任务。菈娜萨尔追随着王子，脑海中的唯一念头就是向天灾军团复仇——但始料未及的，等待着她的是悲惨的命运。

北裂境冰冷的山丘上，伊利丹和凯尔萨斯最后还是败给了阿尔萨斯，而远征中的幸存者们四散在这寒冷荒芜大地的各处。一个接着一个，巫妖王找出了那些胆敢挑战他的人，菈娜萨尔发现自己已被逼到尽头无处可逃。当她用尽所有力气，将奎尔德拉向阿尔萨斯挥去后，悲哀地发现自己仍然被淹没在霜之哀伤的邪恶力量之中，遭到了跟希尔瓦娜斯相同的命运。通过霜之哀伤，巫妖王让菈娜萨尔以不死族的身形来服侍他，并且作为负责监控天谴军在艾泽拉斯行动的縶褛一族（San'layn，堕落的血精灵）的女王，看守在赤红大厅的最后。

菈娜萨尔女王迫不及待地想要执行她的新任务，但每当她望着她的奎尔德拉回忆起生前的种种时光时，令人恼怒气愤的情绪总是溢满胸膛。她无法承担这样分神的后果，在一阵回荡于寒冰皇冠的凄吼声中，她粉碎了奎尔德拉并且将断裂的碎片用尽力气抛向远方……

如果此人不是3组的A，那么去咬3组的A，这样和上面的流程又一样了。

推荐安排专人负责指定谁咬谁，虽然咬人可以精确固定，但有人看着团队框体指定的话会更好一些。由于有狂



25人模式时间轴

暴限制（特别是困难模式），因此在25人模式下，除了第一次咬人可以延缓4～5秒再咬，后面的咬人都要求秒咬。

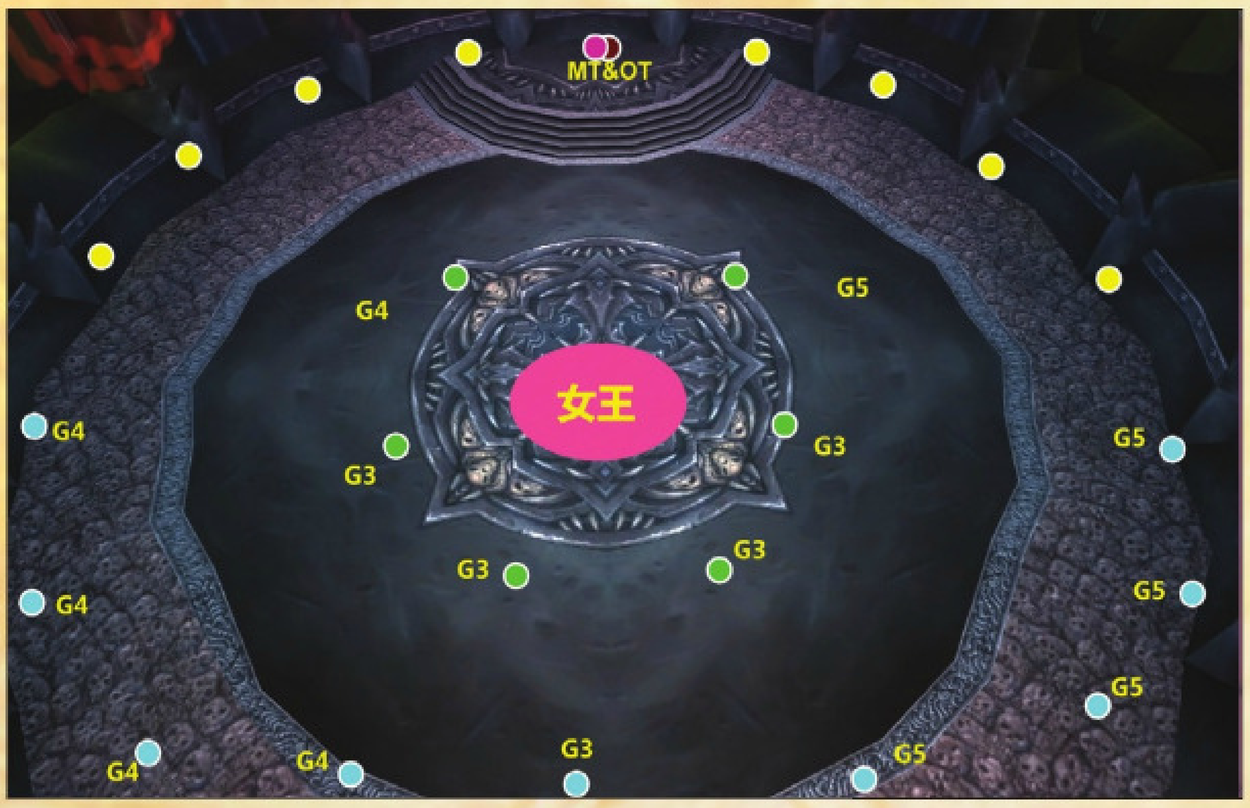
因此下面的时间轴，除了第一次咬人间隔是60+5=65秒外（吸血鬼精华25人持续60秒），后面的间隔都按照60秒来排定。如图所示为25人的时间轴。

在第四次传递后，全场有16个吸血鬼时开启嗜血/英勇，击杀女王最后的25%HP。当然这个时间轴是按照困难模式7100万血量设计的，对于普通模式来说可能5分钟就结束了战斗，那么嗜血/英勇可以早点开。

上天阶段时，在127秒、227秒来临前，牧师必须要确认反恐结界的存在。牧师可以反恐给自己，也可以给萨满让萨满秒插颤栗图腾，目的都是在女王升空时第一时间解除恐惧。

25人下，恐惧的处理直接影响了P2的站位，如果无法处理好恐惧，那么恐惧结束团队人员没有足够的时间分散，或者因为恐惧，将原本应该站在9点的人恐惧到了3点，他又不是工程没有火箭鞋跑不回去，就有可能连人减员，因此本场战斗3个牧师是比较有必要的。远程组有

因此2个HoT就可以维持血线。3个团队治疗是足够的，保证全团HoT维持血线。1～2个坦克治疗（骑士）即可，剩下一个治疗负责处理连线等突发掉血，当然这个治疗也可以是团队治疗。后期吸血鬼增多时（困难模式），光环伤害会有所增加，但由于DPS都能自己吸血了，所以只需要关注下没被咬的人员就可以了。



瓦莉丝瑞雅·梦行者

一、前言

瓦莉丝瑞雅·梦行者的战斗和普通的战斗非常不一样。在这场战斗中，团队的目标不是击败Boss，而是要在巫妖王的大军骚扰下拯救Boss，将Boss的血量加满。这是一场HPS的战争，当然游戏不仅仅是“使劲加”那么简单，为了获得更高的HPS，进入内空间吸取精华获得治疗效果的加成同样重要。同时，外场DPS清场速度也是非常重要的一环：场地四周会出现降低对绿龙治疗效果的小怪，他们必须第一时间被击杀。

二、建议的团队构成/装备基础及团队分组

25人

坦克2人，一人负责一边；治疗7～8人，虽然越多的治疗总是越好的，但是事实上绿龙获胜的关键却不是堆叠治疗，必须有2个头脑清醒的会吃球的治疗，他们将治疗绿龙大部分的血量。剩下的几个治疗每人治疗200～300万就差不多了。本场战斗圣骑士显然是最好的治疗者，而一个神牧也是不错的选择，最后Rush阶段的一个天使能够提供非常可观的额外治疗量；DPS是15～16人，DPS并不是不重要的，清场速度决定了团队稳定程度，累积过多的小怪很可能会造成灭团。

10人

坦克1～2人；治疗3～4人，和25人一样，同样需要2个会吃球的治疗；DPS是4～5人。

三、小怪类型/应对方法

注：技能数据有4个数字，分别为：10人普通、25人普通、10人困难、25人困难的伤害数值，请注意区别。

绿龙战斗的目标是将绿龙的HP刷到100%，起始的时候绿龙血量为50%。在困难模式下，绿龙还会受到每秒1～2万的伤害，伤害值随内空间红球数目的减少而减少。在玩家治疗绿龙的同时，房间四周会涌现各种各样的小怪，每种小怪都有击杀的优先级，有些是骚扰性的，而有些小怪则能让你们灭团。

瓦莉丝瑞雅·梦行者

血量

600万/1800万/1200万/3600万。

召唤梦魇之门

每隔一段时间，绿龙会召唤（10人3、25人6）个梦魇之门，门开启后玩家可以点击进入内空间。内空间会漂浮着许多的求梦魇之云，靠近后梦魇之云会炸开，并使的靠近它的人堆叠一层翡翠精力。

翡翠精力（普通模式独有）

以梦境鼓舞目标，使其每3秒恢复200点法力，同时使其造成的伤害和治疗效果提高10%，最多可堆叠100

次，持续40秒。这是普通模式内空间吃球后给予的效果，普通模式中，每次进门一般能吃到8层以上的Buff。

扭曲梦魇（困难模式独有）

使目标受到梦魇效果的影响，每秒对其造成200点自然伤害，此外，该目标每3秒恢复200点法力，同时使其造成的伤害和治疗效果提高10%，最多可堆叠100次，持续40秒。

这是困难模式吃球后的效果，相比较普通模式，球从绿色变为了红色，同时根据层数还会掉血。另外困难模式内场刷新的球明显会比普通模式要少，10人一般每次进门吃4～5个，25人则是8个左右（都是2人进门）。

层数叠高后，外场治疗需要稍微注意下进门吃球人员的血量，防止他们被扭曲梦魇的DoT杀死。

梦行者之怒

对周围所有敌人造成10000000点自然伤害。在绿龙HP到达100%时她会使用这个技能，秒杀全场小怪，战斗胜利。

小怪：

复活的大法师

血量

86800/325800/104264/390990

寒冰箭雨

2秒施法，对周围敌人造成2828～3172/3535～3965/3770～4230/4713～5278点冰霜伤害，并使其移动速度降低50%，持续8秒。

溃法力场

在一名随机敌人所在的位置召唤一座溃法力场，溃法力场每秒将会燃烧6码范围内所有敌人800点法力，持续30秒。

冰霜圆柱

标记一名随机目标脚下的位置，2秒后一根冰霜圆柱将会从地下窜起，对3码范围内的所有敌人造成11310～12690/11310～12690/14138～15862/14138～15862点冰霜伤害，并将其击飞至空中。

应对方法：开战前房间里有4个大法师，之后开战后35秒刷新一只，然后每30秒刷新一只。其物理攻击在5K～7K，坦克拉住后击杀。它的3个技能里，溃法力场动画效果为黑水，而冰霜圆柱则是一个蓝色的圈，2秒后还在圈上的人会被击飞，对于这2个技能遵循“地上出什么就躲什么”的原则就是了。

贪吃的憎恶体

血量

192800/906425/278900/1310830

脏汁喷洒

每秒造成2000/3000/2500/3750点自然伤害，并且受到的物理伤害提高25%，持续12秒。

腐虫

在憎恶死后会从尸体里爬出一堆腐虫，这些小虫子的物理伤害比较猛，被它们近战到还会叠加血肉衰败的Debuff，每层血肉衰败造成每秒125/200/200/250点自然伤害。

应对方法：开战后20秒刷新第一只，之后每隔1分钟刷新一只。胖子的物理攻击很强大，需要坦克专门拉住，但因为胖子对团队没有什么影响，因此它们的击杀优先级最低。在战斗后期可以坦住不杀，全力清理诸如抑制者这样的怪。在胖子死后，胖子尸体上会出现血虫，坦克有余力就拉下仇恨，当然DPS AOE足够快的话它们会很快被杀死。

抑制者

血量

25100/126000/30000/151200

镇压

使目标受到的治疗效果降低10%，引导法术。

应对方法：开战后25秒刷新第一波，之后每隔1分钟刷新一波。它们是处于第二优先级的怪物，尤其是进门的治疗出来治疗时，必须保证场上的抑制者被清理得差不多了。抑制者刷新后会镇压Boss，使Boss受到的治疗效果降低10%，多个抑制者存在时该效果还会被叠加。法师在它们奔向绿龙时可以冰环下。

炽热骷髅

血量

90363/251010/12550/348625

火球术

0.5秒施法，对目标造成3299～3701/4242～4758/4713～5287/5891～6609点火焰伤害。

焦炎

招牌技能，使施法者的身边环绕着烈焰，持续12秒，每2秒对所有敌人造成3770～4230/4713～5283/5655～6345/5891～6609点火焰伤害。

应对方法：第N只炽热骷髅在开战后（-2.5×N×N+67.5×N-15）S后刷新。也就是第一只：0:50、第二只1:50、第三只2:45、第四只3:35、第五只4:20、第六只5:00、第七只5:35、第八只6:05……它是所有小怪中击杀优先级最高的怪物，他们在刷新后会移动几步，然后读2～3个火球，之后便开始引导焦炎。焦炎是一

个能够迅速让团队崩溃的技能，这意味着必须尽可能快的击杀骷髅法师（一般来说焦炎最多引导2跳，火骷髅就应该被杀掉了）。

猛怒僵尸

血量

6300/252000/75600/302400

腐败

每当施法者的近战攻击击中时，目标将会每3秒受到2000/2500/2500/3125点自然伤害，同时护甲值降低10%。此效果最多可堆叠5次，持续6秒。

酸液爆发

招牌技能，施法者自爆（0.75S施法），立即对15码范围内的所有敌人造成9425～10575/11782～13218/14138～15862/17672～19828点自然伤害，并且每秒额外造成750/900/1000/1250点自然伤害，持续20秒。

应对方法：开战后1分钟刷新第一只，之后每分钟刷新一只。这些僵尸可以被减速，而他们对坦克的物理伤害很高，因此坦克在拉到仇恨后，DPS即要全力击杀。在僵尸要自爆时它周围的人应该有意识地远离它。

四、战斗概述

整体击杀优先级：炽热骷髅>抑制者>复活的大法师=猛怒僵尸=腐虫>贪吃的憎恶体。

在开战后，小怪会源源不断地从4个方向涌来。一般把团队分成4个部分：治疗组负责团队治疗以及绿龙治疗；左场DPS组由1名坦克和半数近战组成，负责左边刷新的小怪的击杀；右场DPS组由1名坦克和半数近战组成，负责右边刷新的小怪的击杀；远程DPS组支持左右场，哪边有怪就去打哪边。需要注意的是，在炽热骷髅刷新后所有远程都必须去集火它。

在战斗开始4分钟后，怪物刷新越来越多，如果DPS无法做到清场，那么坦克开启自保技能链，坦克住憎恶，让DPS优先处理其他的怪物，尤其是抑制者。这场战斗抑

制者清理得越快，战斗结束得也越快，当然更加重要的是治疗组的治疗输出。负责坦克的2名坦克只需关注自己这边的怪，不要做太多多余的动作。

可能的灭团点：1.刷新的法师/僵尸跑过来把治疗秒了。这需要坦克额外注意，当然治疗尽可能站中间点，给坦克更多的反应时间；2.进门的治疗Buff断了，这基本是灾难性的；3.怪太多杀不过来。

考虑下职业配置问题，当然在5分30秒后怪杀不过来是正常的，那个时候是各种救场技能发挥的时候，保证进门2个治疗不死就可以了。远程在这个Boss是有输出优势的，特别是暗牧这样的多目标优势职业。

总之这场战斗颇考验坦克，如果觉得2个坦克拉不过来，那么可以考虑再增加一个机动坦克。

五、治疗组安排

这是本场战斗最关键的部分，好的治疗配置可以让战斗变的简单很多（当然一切还是得看人）。神圣骑士是本场战斗的VIP职业，无论是外场治疗还是进门吃球，骑士都能提供可观的输出治疗。整个治疗团队里，请安排2个头脑最清楚的进门吃球，除了牧师，其他3个职业都可以担当绿龙主治疗。主治疗的任务就是进门、吃球、出门、刷绿龙，2个进门治疗应该能输出绿龙需要加的血的50%。

进门治疗攻略：

普通模式无需多说，困难模式下，由于内空间每次的球数目固定，不会刷新，因此安排2个人进门就足够了。进门前2个治疗分好方向，比方A进靠左的门，进门后顺时针方向吃球，B进靠右的门，进门口逆时针方向吃球。进门后，推荐使用第一人称的视角，这样就不会出现“明明碰到了球，那球却不炸开”的情况。

如果是顺时针吃球，那么进门位置一般在7～8点，进去后7～8点那的球留着不吃，顺时针吃半圈球后游回7～8点把进门时留的球吃掉，10人里一般这样可以吃到5个球，然后时间到，回到现实空间。位置正好在7～8点。这么做的好处是每次吃球结束都能在进门位置出来，这样就不需要移动了（另一个原因是，10人模式刷的3个门都在4点～8点这段，如果内空间最后位置在12点，回到现实空间的话，那么需要跑很远才能跑回来，这么操作后就不需要跑了）。逆时针同理。

2个吃球队员应该每次都能把里面的球吃完，10人每人每次保证4～5层即可，25人则保证8层。这样在3次进门后就有了可观的层数了，保证层数不断，绿龙自然能被加起来。

外场治疗：

外场治疗最优选择是骑士，道标绿龙刷团队，当然如果这个骑士很强力，那么也推荐他进门。如果你们的萨满和德鲁伊头脑清醒，那么还是推荐他们进门，因为他们在外场无法对绿龙造成太多的治疗，而他们进门则能够输出和骑士差不多的治疗量。而骑士在保证外场治

疗的同时能够对绿龙造成惊人的治疗量，10人模式下，如果战斗在4分钟内结束，那么进门吃球的治疗治疗量还不一定能超过在外场不吃球的骑士。最优配置是德鲁伊进门，骑士在外场，这样激活全部可以给骑士，这种手段造成的治疗效率是最高的。

本场战斗戒律牧师是没什么用的，神圣牧师有一定的作用，在最后Rush阶段，2个治疗都20层左右，并且开启英勇时，给绿龙一个天使，增加的40%治疗量是非常可观的。

辛德拉苟萨

一、前言

辛德拉苟萨是ICC副本冰霜区的守关Boss，这只巫妖王的坐骑冰龙的战斗与纳克萨玛斯的萨菲隆的战斗有不少相似之处。困难模式和普通模式相比，有少量的技能改动，但总体而论，战术上两者没有明显的区别，因此本攻略同样适用于普通模式的开荒。

二、建议的团队构成/装备基础及团队分组

25人：

坦克2人，P3需要2名坦克交接坦克，防止秘法连击叠加过高，同时为了应对大伤害的冰霜吐息，推荐坦克将冰抗弄到400以上；治疗8人。由于无束魔法的存在，每次必定会被点3个治疗。在困难模式下，P3被点无束魔法意味着整整30秒不能施法，因此，在P3实际负责治疗的人数只有5个。也就是说，冰龙战斗的8治疗，真正在发挥治疗作用的是5个人；DPS为15人，请根据团队具体情况分配。如果感觉治疗压力过大，那么每个DPS可以适当的穿一件冰抗。对于冰龙战斗来说，稳定的不减员比DPS要来得重要。当然，本场战斗也是有相当的治疗压力的。

10人：

坦克2人；治疗3人，在P3可能遇到1个治疗被点冰箱，1个治疗中无束魔法的情况，因此对每个治疗的要求都很高（3位治疗每个人都需要有独当一面的能力）；DPS为5人。时刻记住，冰龙是被磨死的。

三、技能/数据

注：技能和数据分别有4个数字，分别为10人普通、10人困难、25人普通、25人困难的伤害数值，请注意区别。

血量

10人普通为11156000、25人普通为38348752、10人困难为13387200、25人困难为46018502。

地面阶段（P1及P3共有技能）

冰霜光环

每3秒对周围的所有敌人造成3000/4500/4500/6000点冰霜伤害。这是冰龙在地面阶段（P1和P3）一直会有的全场光环。在P3，由于秘法连击的存在，这个光环伤害会变得很高。

顺劈斩

龙类的正面顺劈技能。除了MT其他人不要站龙头，做橙斧任务的人员也需要站得离MT远一点，避免吃到顺劈。

龙尾溃击

对龙尾攻击地点20码范围内的敌人造成11250～18750点伤害，并将其击退。1秒施法，如果它的尾部有人，它就会使用这个技能。

冰息术

对施法者面前60码锥形范围内的敌人造成27750～32250/37000～43000/37000～43000/46250～53750点冰霜伤害。此外，令目标的攻击速度降低50%，移动速度降低15%，持续10秒。冰龙大约每22秒使用一次该技能。

沁骨之寒

对辛德拉苟萨的每次物理攻击都有20%的几率使得攻击者获得1层彻骨之寒。彻骨之寒每层效果可造成每2秒1000点的冰霜伤害，持续8秒，获得新的彻骨之寒会重置持续时间为8秒。该Debuff可以被堆叠99层，也就是说，近战在攻击Boss时，需要在层数较高时停止攻击，等待Debuff消失再继续攻击Boss。

无束魔法

让目标受到秘法的诅咒，使其施法时会在5秒后受到秘法威能的反冲效应，受影响目标施放越多法术所受到的反冲效应越强烈。该Debuff持续30秒。P1及P3阶段，冰龙会每隔30秒点（10人为2、25人为6）人，（10人模式的P3，每隔1分钟会点一次）。对于10人模式来说，每次必点1名1治疗与1名法系DPS。如果治疗数目为2且没有任何法系DPS，则只会点1名治疗（通常情况不会有这样的队伍配置，而且这样的队伍想打倒Boss将是非常困难的）；如治疗数目为3且没有任何的法系DPS则会点2名治疗。其他3治疗且有至少1名法系DPS的情况下，会点1治疗1法系DPS。对于25人模式来说，每次必点3治疗3法系DPS（看天赋点人，增强萨什么的都算物理DPS）。

不稳定

此即无束魔法的反冲效果。每施法一次，不稳定的效果便叠加一层，持续5秒。在持续时间结束后，不稳定会对你（和你的同伴）造成伤害。在普通难度下，不稳定会对你本人造成2000×层数的伤害，而在困难模式下，不稳定会对你以及以你为中心半径20码内的所有友方玩家造成2000×层数的伤害。

普通模式：在P1阶段，中了无束魔法的玩家需要关注自己身上不稳定的层数，一般在6～8层时停止施法，让不稳定炸一次，然后继续施法。P3阶段一般3层就要停止施法了，因为配合秘法连击，不稳定的伤害很容易能够杀死你。

困难模式：由于在困难模式下，不稳定是一个半径20码的AOE效果。因此，P1阶段中了不稳定的玩家需要走出人群20码，然后可以适当地施法（为了DPS），但需要注意在拖拽（冰结之握）来临前要保证自己身上没有不稳定的Debuff，否则可能在拖拽时炸到全团。治疗中了无束魔法则完全停手发呆，治疗工作交给其他的5名治疗处理。而在P3，任何人中无束魔法都必须停手，在这30秒内你的任务就是发呆。

冰结之握

每次地面阶段都会使用一次的技能，将所有人拉到Boss脚下，这个技能有时候可能被抵抗。在使用这个技能后Boss会立即施放极冻之寒。

极冻之寒

对25码范围内的所有目标造成30000/45000/35000/60000点冰霜伤害。5秒读条，在使用冰结之握后立即施法，要求被冰结之握抓后第一时间跑离冰龙25码。

空中阶段（P2）

冰霜信标

标记2/2/5/6个目标作为寒冰之墓囚禁的目标。

寒冰之墓

将目标与10码范围内的敌人囚禁在寒冰之中，造成15600～16400点冰霜伤害。在冰龙上天后若干秒，它会标记若干个目标为冰霜信标，然后在7秒后发射冰箭将这几个目标及这些目标周围10码内的所有其他玩家变成冰箱。冰箱拥有113400/453600血量。

在一段时间后（大约就是4次冰霜炸弹的时间），如果冰箱没有被打掉，那么在冰箱中的玩家每秒会损失8%生命上限的血量。

冰霜炸弹

对周围所有目标造成（普通模式为23563～26437，困难模式为188500～211500）点冰霜伤害。P2在把指定的人变成冰箱后，冰龙会使用4次冰霜炸弹（大概每6秒一次）。场地上会预先出现落点，玩家必须站在冰箱后面躲避冰霜炸弹。普通模式被冰霜炸弹炸到仅仅损失一些生命值，困难模式则是秒杀。

P3阶段特殊技能

冰霜信标

标记1个目标作为寒冰之墓囚禁的目标。

秘能连击

每7秒以魔法冲击周围的所有敌人，每层效果可使其受到的魔法伤害提高10%/15%/20%/20%，持续8秒。这是冰龙在30%血量后使用的技能，同时在30%血量后，冰龙不再会上天，但同样会点人冰箱。在冰箱后面则不会吃到秘能连击。

在P3，消秘能连击的Debuff是最重要的事情。谨记住“3秒进1秒出”的原则，那么消Debuff是一件很轻松的事情。这个原则详细说就是在Debuff还有3S的时候躲到冰箱后面，还有1S的时候出来，原理是因为秘法连击每7S一次，因此Debuff在1S的时候会受到下一次秘能连击的影响。

四、基本战斗流程概述

我们称冰龙35%血量以上的地面阶段为P1，35%血量以上的空中阶段为P2，35%血量以下为P3。

分阶段流程：

P1：每次P1将持续60秒，点2次无束魔法，将有一次拉人。P1阶段远程和治疗站在一起，如下图所示。

困难模式下，当法系被点无束魔法后，被点的DPS需要出人群20码输出，而治疗则停止施法。根据插件标记决定各个人员的位置，这里推荐Raidwatch2+AVR。

在冰龙点第二次无束魔法后，中无束魔法的法系需要注意自己的层数，大约在层数到达8层的时候就要被拖拽了，如果不注意的话可能在人群中爆炸，这是十分忌讳的事情。

近战在P1就是不断地输出Boss，但是也必须注意身上的Debuff层数，一定层数后必须停手等消，否则会造成过大的治疗压力。在P1和P3还必须注意冰霜之握，被抓后立即向外移动，只要不是天然呆是肯定能跑开的。需要注意，拖拽前不要离冰龙过远，因为被拖的时候是有时间延迟的，这会导致你跑拖拽的时间变少，就有可能被炸死。

P2：龙上天后，会首先给2/2/5/6目标标记冰箱，参见寒冰之墓的说明。25人困难模式下，治疗有充足的时间（6个GCD）给所有的被标记冰箱的目标上满HoT，戒律牧也应该给全部的6个人上盾。我们采用下图的两两重合的方式来放置冰箱，这样可以保证冰箱的击杀。DPS组分

成3组击杀冰箱，需要注意，在第4个冰霜炸弹下来前不要把冰箱打爆，打到大约15%的HP即可。在第4个原子弹炸开后将冰箱杀完，救出被冰箱的人。

P2阶段的重点就是冰箱的放置以及冰霜炸弹的躲避。保证（冰霜炸弹-冰箱-你）在一直线上即可。

P3：35%进入P3后，有无束魔法和彻骨之寒Debuff

的记得停手消Debuff。在30%血量后冰龙开始点第一个冰箱。冰箱按照前脚-后脚-前脚-后脚-……的顺序摆放。

DPS部分：

打冰箱的任务交给几个近战负责（根据DPS速度自行

安排数目，原则是下一个冰箱出来后3～4S前一个冰箱打掉），近战打冰箱时也可以顺带消秘能连击。为了保证大家能够消掉秘法连击Debuff，一般是保证第二个冰箱出现后，一次秘法连击后予以打爆（即Debuff在1S时打爆前一个冰箱）。法系和治疗可以选择每2个冰箱消一次Debuff，如右上图，前脚冰箱位置可以保证坦克治疗既能加到坦克又不会被秘能连击打到。在P3，请记住消Debuff是最重要的，任何人都要尽可能的保证层数不超过4层，“3秒进1秒出”是非常有效的原则，每个人都可以仔细体会下。

除了DPS的秘能连击消除外，坦克也需要消除这个Debuff。具体的办法即是每次前脚冰箱生成后换坦，前面的坦克去消Debuff。2名坦克交替，保证坦克的秘能连击Debuff不会超过5层。这样不会被冰龙的吐息秒杀。

P3阶段的无束魔法是直接停手的，即任何人（不管DPS还是治疗）中了无束就是发呆，因此P3真正治疗的治疗是5个。

治疗部分：

25人困难模式开荒建议8治疗。配置尽量是2个坦克治疗2个团队治疗以及4个机动治疗。比较常见的治疗组合一般是2个骑士2个萨满2个德鲁伊2个牧师，当然神牧和恢复德是共通的。

我们一般将8个治疗分成三组，坦克组ABC（骑士/萨满/戒律牧），团队组DEF（神牧/恢复德），以及机动组

GH（萨满/戒律牧/恢复德），每次是3个无束魔法，坦克组和治疗组任何一组被点人数为2时，机动组的两个治疗就补充到被点的组里。这样可以保证每次都至少有2个坦克治疗及2个团队治疗在治疗。特别需要注意的是，如果2个骑士被点，那么坦克可能需要开启一些小技能。此外，坦克组里最好有一个能够提供灵感/先祖坚韧的治疗。

坦克部分：

冰抗是必须的，推荐400+冰抗，能够大幅降低倒坦几率。在P3需要注意冰龙的吐息，如果可能开启一些自保技能，如果没技能那么计时向团队中的其他成员要技能（压制、天使等）。

五、成就

“吃到饱”可谓ICC拿龙成就里最困难的。当然如果你们能击败困难模式的冰龙，那么这个成就还是比较好做的。关键在于坦克交接，基本上坦克被点冰箱就要重来了。具体流程和困难模式没有太大差别，让场面同时出现2个冰箱的时间多一些的话，可能会更加稳定。

巫妖王

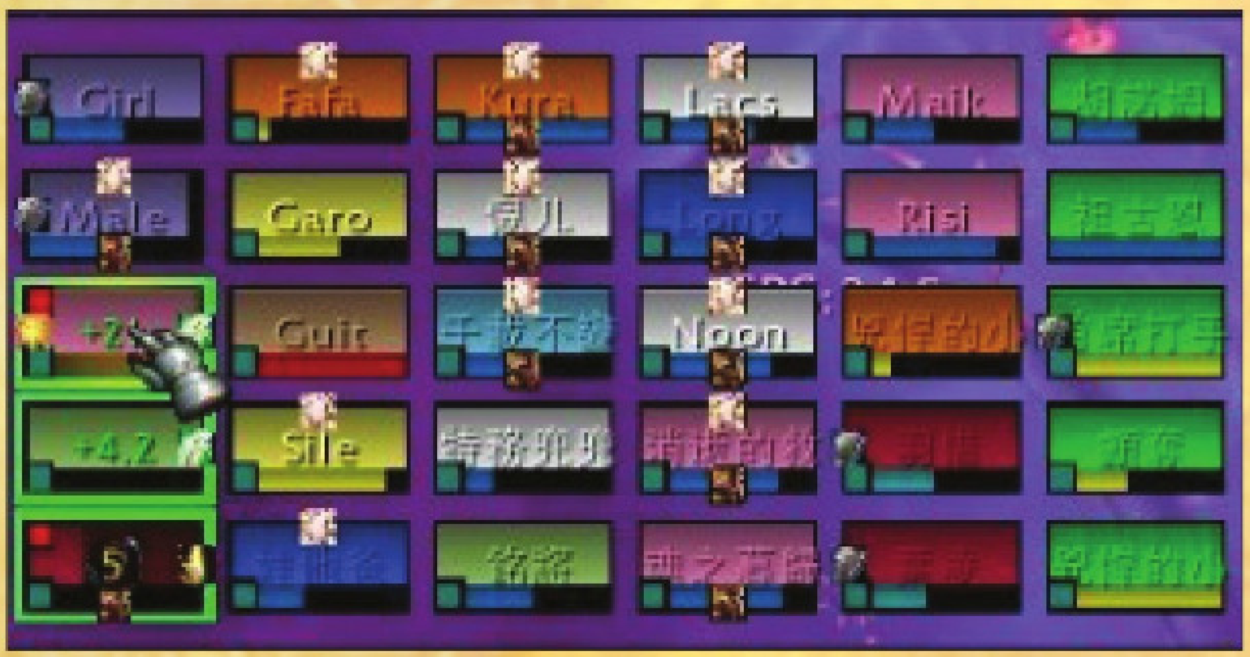
一、插件

全团必备：

Bigwigs/DBM/DXE：至少要有一个。
Quartz：帮助看清巫妖王施法条。
XPerl/AUF/Pitbull：头像插件，帮助看清焦点目标。

治疗必备：

Grid：包含GridStatusRaidDebuff、GridIndicatorSideIcons、GridCooldownText等模块。推荐的Grid布局应该能够看清盾、灵感、恢复等Buff，同时中心图标给各种Debuff。



DPS必备：

Nameplates：看清怪物血量，尤其是华尔其的，50%以下就不必打了。

二、与普通巫妖王的区别

相比较普通模式，英雄难度巫妖王的血量提升了60%，伤害更是有了显著的增幅。在普通巫妖王里可以轻松解决的问题，在数值提升后，成为了英雄巫妖王战斗中的关键灭团点。

最主要的两个技能即污染和寄生，下面分阶段叙述主要的区别点。

P1阶段

首先疾病的数值和小食尸鬼、维库人的血量是等比例的。这说明疾病跳死小怪的时间轴和普通模式是完全一致的，因此对于P1怎么拉小食尸鬼/维库人这个问题，可以使用普通模式练习解决。但是英雄模式还是有区别的，表现在小怪伤害（特别是维库人）伤害大幅度提升了，狂暴状态的维库人能够对坦克造成近10万点伤害，这要求坦克/猎人能够第一时间处理掉“狂暴”，也即容错率大幅度降低。

其次，贯穿P1、P2的技能寄生伤害大幅度上升，这也使得在英雄25人模式下，牧师的盾具有不可替代性（10人模式的伤害在治疗承受范围内，因此不必强求戒律牧）。巫妖王本体的伤害也有了显着提升，对坦克伤害在平均3万～4万一刀。

P2阶段

最主要的区别体现在华尔其的机制上。在25人困难模式下，华尔其拥有300万的HP，但是这300万并不需要全部打完。当华尔其血量降低到50%以下时她们会放下她们所抓的人，并飞到场地正中央的上空，对地面上的目标使用生命虹吸的技能。在第四部分会详述这个技能。

除此之外，25人污染的基础伤害提升到了7000，这意味着踩在污染（黑水）上黑水会扩散得更快。从P2开始Boss对坦克使用的灵魂割取的伤害仅提升了一点点，所以处理方法和普通模式类似，不过考虑到治疗的连贯性，还是推荐单T开技能硬吃。

P3阶段

最大的区别即是不存在单人的割取灵魂，改而把全团人吸进霜之哀伤内部，从而出现一个全新的阶段——Cave Phase。

转换阶段

除了血量提升及冰球刷新得更快外，没有显著区别。

三、职业要求/人员要求

10人：坦克2名；治疗2名；DPS6名，其中必须有1名暗牧或术士。

25人：坦克2名。MT以圣骑士、DK、熊为佳。AT以圣骑士、战士、DK为佳；治疗5名（20%Buff后的开荒可以选择6治疗），必要的配置为1名圣骑士与1名戒律牧师。本攻略采用的治疗配置为2骑士1戒律牧1神圣牧1恢复萨，在20%的Buff下可以选择2骑士2戒律牧1恢复德配置。关键治疗角色是戒律牧，P1、P2戒律牧的任务就是套盾，必须要能在22秒内上完18个盾的能力，否则就是不合格的戒律牧，不管是双戒律战术还是单戒律战术，这是基本的要求；18DPS(在20%Buff后可以考虑17DPS)。在DPS的配备上，优先选择DPS强的人员而非职业。在20%Buff以及更高的区域Buff下，职业的强弱区别很小，请各位RL优先选择自己团队中反应最快、打得最高的人员。

分组（2坦5治疗18DPS）：

1组：坦克×2，免伤高的远程DPS（暗牧、术士）×3

2组：近战/远程

3组：远程

4组：治疗

5组：惩戒骑士、狂暴战士等会被小食尸鬼打的近战

四、技能数据及应对

Boss血量

25人103151168、10人29458812

P1：巫妖王血量100%～70%

P2：巫妖王血量70%～40%

P3：巫妖王血量40%～10%

转换阶段：P1～P2及P2～P3持续1分钟的阶段

1.召唤蹒跚的恐兽

技能说明：P1阶段会使用的技能。

使用间隔：开局后25秒召唤第一只（爬出来的时候是28秒左右），之后每隔1分钟召唤一只。

蹒跚的恐兽（维库人）

血量

25人6000000、10人3000000

狂暴

施法时间1秒，持续5秒，伤害提升200%。这个狂暴可以被解除。

冲击波

施法时间1.25秒，对面前锥形区域20码内的所有目标造成武器伤害150%

的伤害值。

狂乱

使施法者的攻击速度提高50%，造成的物理伤害提高100%，持续10分钟。这是恐兽血量低于20%时自动出现的狂暴，这个狂暴不可被解除。

说明：25人物理伤害在20000～30000，狂暴后具有秒杀坦克的能力。

2.召唤苦工食尸鬼

P1阶段会使用的技能，每波出现3只。

使用间隔：开局13秒后召唤第一波，之后每隔30秒召唤一波。召唤的施法时间为3秒。

苦工食尸鬼

血量

25人378000、10人756000

说明：打坦克伤害大致为1500～2000，并不太疼，大致和巫妖王平砍伤害的2%差不多（即因为杀死食尸鬼会给Boss叠层数而让MT挂着食尸鬼是不正确的，挂着食尸鬼并不会让MT治疗压力变低）。

3.亡域瘟疫

P1阶段会使用的技能。

使目标染上致命的瘟疫，每5秒造成每层（10人75000、25人150000）点暗影伤害，持续15秒。若目标在感染的状态下死亡或此效果结束时，此瘟疫将会额外堆栈一次并跳至周围一名目标的身上。若此效果被驱散时，堆栈次数将会减少一次，并跳至周围一名目标的身上。每次这个效果弹跳时，都会强化巫妖王的力量。

瘟疫虹吸

造成的物理伤害提高2%。每次亡域瘟疫弹跳时，堆叠次数将提高一层。

使用间隔：巫妖王在施放第二个寄生后会丢第一个瘟疫，之后每隔30秒丢一个瘟疫。

瘟疫的层数：瘟疫被解掉，堆叠的层数-1；瘟疫杀死了一个怪物或者玩家，堆叠的层数+1；瘟疫周围5码范围没人以及怪物，瘟疫消失。

瘟疫的传递：只有第一个瘟疫是重要的。第一个瘟疫是否能传递好决定了坦克会不会被维库人秒杀。一般来说第一个瘟疫没有传到维库人身上的话，副坦克会长时间面对2个维库人，这是相当危险的。后面释放的瘟疫如果能传递是最好的，可以更快地跳死食尸鬼，如果没法传递也没关系，走出人群让萨满/牧师解掉即可。

4.寄生

P1、P2阶段会使用的技能。

技能说明：对50000码范围内的所有敌方玩家造成（25人17672～19828、10人11782～13218）点暗影伤害。此外，目标每秒会受到逐渐提高的暗影伤害，此效果在目标生命力大于90%时会被移除。

使用间隔：精确的22～23秒一次。冷却时间为20～21秒，读条为2秒。

P1开始后20秒使用第一个，内置冷却20秒，如遇到召唤食尸鬼会推迟，但P1整体是22～23秒一次；P2开始后5秒使用第一个，之后每22秒一次。

应对策略：10人模式下，戒律牧的盾能够完全抵挡寄生的直接伤害，也就是说只要有盾，那么寄生就不会造成任何影响。对于没有戒律牧的团队，在巫妖王使用寄生时使用直接治疗法术（治疗祷言/治疗链），也能够取消寄生。

25人模式下，寄生治疗最关键的地方是骑士的技能链。精通光环可让骑士周围40码内所有友方目标的暗抗变为260，神性牺牲可让骑士周围30码内所有友方目标受到的伤害减少20%，持续6秒（配合宏，需要取消掉牺牲的Buff，保留团队减伤效果），2个技能都是2分钟CD，寄生22～23秒一次，因此技能是正好可以轮流开启的。

寄生基础伤害18000，如果暗抗抵抗30%，加上3%全团减伤以及各职业的6%减伤，那么寄生伤害在13000以内，神性牺牲比光环精通减免得更多，但是神性牺牲是30码，也就是离得远的队员不一定能享受到，因此P1站位中，奶骑一般是处于远程与近战之间的位置，保证技能能覆盖全场。GS6250左右、武器正常(271或277武器)、宝石SP向、4T10的戒律牧在10%Buff下一般能有11000的吸收量（20%Buff下已经有了12000的吸收量），也就是说，只要骑士技能正确，那么寄生打下来后最多掉2000HP，而10%下团队血线基本在32000以上了(20%应该在35000+了)，那么寄生会自动消失。

但是这里有个例外，就是近战组中的惩戒骑士、狂暴战士以及DK，他们会不可避免地使用一些多目标输出技能，从而被小食尸鬼打，这导致如果给他们上盾，盾肯定会被打破一点。我们的做法是将这些人集中到5组，5组不上盾，由神圣牧师治疗祷言来解决寄生的问题（事实上还有萨满的治疗链辅助）。也就是说，戒律牧负责2、3、4组以及1组3个术士一共18人的盾，22秒套18个盾是没什么问题的，而神牧则负责5组的POH，以及戒律牧浪费GCD后1组3个术士的盾的弥补。

5.召唤暗影陷阱

P1阶段会使用的技能。

技能说明：0.5秒施法时间。巫妖王会对随机的一个玩家脚下使用这个技能，3秒后那个位置会出现一个暗影陷阱。

暗影陷阱：对10码范围内的所有敌人造成23563～26437点暗影伤害，并将其击退300码。暗影陷阱类似黑水，站在上面会被炸飞，更可怕的是炸飞时会把陷阱周边的人一起带飞。本身陷阱伤害并不高，但被炸飞后，除了少数职业能够用技能回来外，大部分人会直接飞出平台（也就是死了，且不能战复）。

使用间隔：开战后每15秒施放一个

技能应对：召唤暗影陷阱使用后会有一道黑线飞向目标点，这时在目标点周围的玩家移动下即可。有3秒时间来反应，推荐团队中有人语音提醒，当然插件提醒也可以。

6.灵魂收割者

P2、P3阶段会使用的技能

技能说明：对目标造成50%武器伤害，并使目标受到灵魂收割者效果的影响。此效果在5秒后造成（25人70000、10人60000）点暗影伤害，同时提高施法者的加速等级100%，持续5秒。

使用间隔：P2开始后30秒第一个灵魂收割者，此后每30秒一次。

应对策略：这是P2和P3坦克巫妖王的坦克需要注意的最主要的技能，在Boss使用灵魂收割者后坦克身上会出现一个持续5秒的Debuff，Debuff结束受到大量的暗影伤害，因此需要坦克在看到Debuff后开启免伤技能（DK魔法盾等）。同时治疗也需要注意加大治疗（圣光不能停），防止暗影伤害后坦克被提速的巫妖王平砍砍死。

7.污染

P2、P3阶段会使用的技能

技能说明：每秒对范围内所有敌人造成暗影伤害，每次有敌人受到此效果的伤害，其所造成的伤害和范围将提高，持续60秒。

使用间隔：P2开始后30秒第一个污染，之后冷却时间30秒，2秒读条，大约32～35秒一次。

应对策略：该技能的原理为，黑水造成的总伤害累计到达一个临界点后，便会扩散一圈，到达下一个点后会再扩散，但是盾吸收的伤害则不会被计入累计伤害。

黑水每扩散一圈伤害都会增加，困难模式下基础伤害比普通模式要高，起跳就有7000的伤害（每扩散一圈伤害增加30%），因此普通模式在黑水里踩几下可能不会扩散，但在困难模式下踩一下就会扩散，如果有盾才能保证困难模式不扩散。

对于黑水来说，多人踩黑水就会导致黑水造成的累计伤害更快得增加，因此一旦3个人同时在黑水里后，很快黑水就会覆盖全场造成灭团。处理黑水最重要的原则是

双向分离：被点黑水的人往一个方向，其他人往另一个方向，同时要避免二次扩散，即已经停止扩散的黑水被人踩了后扩散。

8.召唤华尔琪

P2阶段会使用的技能。25人模式下一次召唤3只，10人模式召唤1只。

使用间隔：P2开始后15秒召唤第一波，冷却时间45秒，大约45～50秒召唤一次。

华尔琪

血量

25人3000000、10人1420000

抓人

华尔其出现后会随机的抓除了MT外的一名队员，然后慢慢地往平台外飞，当到达平台外后她们会把人丢下去（也就是死了）。困难模式下，只有当她们的血量低于50%时她们才会把人放下来。

被诅咒者之翼

无法被缓速超过50%。

生命虹吸

2秒施法，对一名敌方目标造成（25人4625～5375、10人1850～2150）点暗影伤害，并使施法者恢复最多相当于该数值10倍的生命力。

华尔其在血量到达50%以下后会放下人然后飞到空中，对一个目标不断使用生命虹吸。注意华尔其只对相对于她来说仇恨最高的目标使用这个技能，也就是说坦克可以嘲讽华尔其，这样可以保护团队。

9.邪恶灵魂

P3阶段会使用的技能。

技能说明：制造10个邪恶灵魂，在30秒后攻击敌人。

P3阶段巫妖王举剑召唤邪恶灵魂，引导时间5秒，引导完后巫妖王头顶会出现10个邪恶灵魂。这些紫色的小鬼魂会在大约20秒后下来冲向人群，一旦接触到人就自爆（灵魂爆发）。

邪恶灵魂

血量

25人270000、10人90000

灵魂爆发

牺牲施法者，对5码范围内的所有敌人造成（25人35100～36900、10人28275～31725）点暗影伤害。

使用间隔：见P3时间轴。

10.灵魂割取

P3阶段会使用的技能。

技能说明：尝试割取附近所有敌人的灵魂，每秒造成（25人4000、10人2500）点暗影伤害，持续6秒。若目标在引导完成时仍活着，其灵魂会转移至霜之哀伤中进行吞噬。

P3阶段巫妖王对全团使用的技能（普通模式是单点一人），技能引导结束后全团被吸进霜之哀伤内部。

11.霜之哀伤内部：

11.1.灵魂割取

技能说明：慢慢地吞噬目标的灵魂，每秒造成2000点暗影伤害。该伤害为剑空间内的对全团的持续性光环伤害。

11.2.回复灵魂

技能说明：让目标的灵魂回到身体之中，让他们死而复生。全团被吸入剑空间后老国王开始使用这个技能。这是一个施法时间40秒的技能，当施法成功时全团会被传回现实空间，也就是说全团需要在剑空间内存活40秒。

11.3.弱化的邪恶灵魂

弱化的邪恶灵魂

血量

25人8000、10人4000

灵魂爆发

牺牲施法者，对5码范围内的所有敌人造成（25人35100～36900、10人28275～31725）点暗影伤害。

ADD说明：在剑空间内漂浮着大量的弱化的邪恶灵魂，血量很少随便AoE一下就能A死。但是它们会不断刷新，然后慢慢飘下来撞人，因此远程DPS（主要是暗牧、术士、猎人、开星落的鹌鹑）在它们下来前把它们解决掉。

11.4.灵魂炸弹

爆炸

技能说明：对10码范围内的所有敌人造成（25人23563～26437、10人18850～21150）点暗影伤害。灵魂炸弹是剑空间不断下降的紫色球体，每过一段时间会在随机的3个团队成员头上刷新。这些炸弹在落地后会闪3下（3秒），之后爆炸。这是剑空间内需要躲避的主要技能，目前通用的战术是集体移动。

12.冷酷凛冬

转换阶段技能。

技能说明：制造一股强烈的寒冬风暴，每秒对45码内的所有敌人造成（25人14138～15862、10人9425～10575）点冰霜伤害。技能施法2.5秒，持续1分钟。

巫妖王血量到达70%，40%时都会走到场地中心使用这个技能，之后是长达1分钟的转换阶段。40%时在这个技能开始生效时，70%转换阶段后被地震震塌的部分会恢复，团队需要在场地最外围躲避冷酷凛冬的伤害。

13.苦痛受难

转换阶段技能。

技能说明：对施法者面前锥形范围内的敌人造成（25人7540～8460、10人4713～5287）点暗影伤害。此外，目标每秒会受到（25人1200、10人800）点暗影伤害，持续3秒。

巫妖王在转换阶段时会不断的对随机目标使用苦痛受难，该技能的锥形角度不大，但被打中的目标身上的DoT效果会叠加，最多5层，也就是一旦运气不好连续被苦痛受难打中叠到5层，就需要承受每秒6000/4000点的暗影伤害。

处理办法是人员分成3组站位，保证层数不会叠加起来。一般来说该技能会对近战造成大量伤害，远程层数则很难叠高。

14.召唤寒冰球体

转换阶段技能。

第二次转换阶段刷新的冰球数大约比第一次多50%（第一次为7个左右，第二次为10个）。

寒冰球体

血量

25人54000、10人15000

寒冰脉动

对目标5码内的所有敌人造成（25人7540～8460、10人4713～5287）点冰霜伤害。冰球会对被连线的人使用这个技能，因此被连线的人（尤其是近战）要跑出人群防止溅射伤害。

寒冰爆破

对10码范围内的所有敌人造成大量冰霜伤害，并将其击退。

冰球碰到人就会爆炸，伤害并不重要，重要的是会把人打飞300码（也就是掉下去死了）。

15.狂怒的鬼魂

转换阶段技能。

技能说明：从目标身上撕下一小片灵魂，以此攻击对手。转换阶段时巫妖王从玩家身上召唤出的ADD。

第一次转换阶段（P1→P2）出3只鬼魂，分别在开始转换阶段后10秒、30秒、50秒出现；第二次转换阶段（P2→P3）出4只鬼魂，分别在开始转换阶段后5秒、25秒、45秒、60秒出现。

狂怒的鬼魂

血量

25人4150000、10人1230000

灵魂厉啸

0.5秒施法，对施法者面前15码锥形范围内的敌人造成（25人42413～47587、10人28275～31725）点暗影伤害，并使他们沉默5秒。

除了坦克外其他人都不能吃到这个技能，同时在坦克中了该技能后要及时驱散掉沉默效果（一般让惩戒骑士来驱散），否则会让本来就很艰难的仇恨变得更脆弱（同时嘲讽也会被沉默掉）。

16.地震

转换阶段技能。

技能说明：发出地底震慑波，使得平台边缘碎裂。

1.5秒施法，引导时间5秒。这是巫妖王在转换阶段结束时使用的技能，会让不被冷酷凛冬影响到的平台区域崩陷，在看到这个技能后全团都需要立即移动到场地中去。

五、战术

P1阶段

站位如图。

奶骑在人群外，主坦克近战以及远程成2条平行线向南移动，副坦克坦克在团队偏南的位置并向南移动。被点黑水后，黑水附近人员向南移动，这样一路排放黑水直到进入转换阶段。

坦克

MT在Boss层数达到12层以上时开启技能链直到Boss到70%，每次召唤小食尸鬼后第一时间拉住所有新招的小食尸鬼。

副坦克在第一个维库人从地下爬出来后立即接住，拖到目的地后晕住，然后嘲讽MT身上挂着的食尸鬼，可以嘲讽1～2只。在第一个疾病传到后，时刻注意维库人的狂暴。

一般第一只会有猎人负责宁神，副坦克看到身边小食尸鬼被跳死后就嘲讽MT身上挂着的食尸鬼，保证身上一直有食尸鬼。当第二个维库出来后就可以停止嘲讽小食尸鬼了，并且要格外注意第二个食尸鬼的狂暴，在狂暴时晕住。

在维库人血量20%以下时开启自保技能，如果技能开完了就喊牧师给予技能辅助（痛苦压制或守护圣灵）。正常的话疾病会跳死这2个维库人。DPS应该要在第三只维库刷新前打进转换阶段，也即2分25秒内打进转换阶段。

治疗

10人

10人模式策略很多，仅提供最常用的配置：骑士+牧师，在这个配置下，戒律牧师可以选择每次寄生间隔的22S给全团除坦克外的8人上盾，这样寄生就没有问题。

其余时间全部治疗MT。神圣牧师则是寄生间隔给两个坦克所在的小组的其他3个人上盾，然后寄生读条时对着另一组读治疗祷言，之后接环即可。

25人

本文提供神牧+戒律牧的寄生解决办法，P1阶段戒律牧上18人的盾（除5组），神牧每次寄生时给5组一个治疗祷言，然后接环即可。神牧接下来的工作就是加满那些没有消掉寄生的。

骑士道标一个坦克刷另一个，不停圣光就是最优策略。巫妖王会很多的读条技能，这些时候都是没有平砍的，而副坦克的死亡只会是被秒。因此在巫妖王读条（寄生/召唤食尸鬼）的时候可以上审判开启求等。

恢复萨满的主要任务是刷主坦克，保证MT身上的先祖坚韧。

解疾病的人只需要记住，第一个疾病是第二个寄生砸下来后立即出现的，之后的疾病可以让中疾病的出人群立

即解除。而第一个疾病，看着Grid计时，在还有12秒的时候注意解除，11秒的时候无论如何都要解掉了，否则会死人。

DPS

全力轰Boss，不要管食尸鬼和维库人。近战DPS最好注意下对食尸鬼的仇恨，不过一般AoE到了问题也不大。DPS需要在2分25秒内打过P1。

转换阶段

在P1末尾团队会因为不断的躲黑水移动到场地边缘，在71%的时候所有人就要注意移动到外场了。巫妖王到70%跑会场中心时所有人按位置站位，近战在中间，远程治疗分成2组站在近战左右。

坦克拉鬼魂时务必让鬼魂背对人群。

而第二次转换阶段时，在41%时所有人要注意靠边，如图，这样的地方是可以不被冷酷凛冬AoE到的，在转换阶段发生前可以站在这个地方。

治疗需要额外关注近战的血量，因为近战人较多，

苦头受难叠加到高层数的可能性也更高，因此可以给每一个近战预先上好HoT。骑士单点血少的，萨满对着两个坦克刷治疗链，牧师的愈合祷言在这里是效率最高的技能。

DPS要分配2个远程专门负责打球，一边一个。打球是重中之重，一般推荐猎人，如果猎人打不过来那么两边最好再安排1人去辅助。近战DPS需要注意，在被冰球连线后立即跑出人群，避免对近战群造成溅射伤害。惩戒骑士必须注意驱散两个坦克身上的灵魂厉啸。

坦克要时刻注意鬼魂的刷新计时条。第一次转换阶段

的第一、三个鬼魂是主坦克拉，第二个鬼魂是副坦克拉，进入P2接手Boss的是副坦克，主坦克带着一个鬼魂。第二次转换阶段的第一、三、四个鬼魂是副坦克拉，第二个鬼魂是主坦克拉，进入P3时主坦克拉Boss，副坦克拉着2个鬼魂。

在Boss使用地震时全团向内场移动。拉着狂怒的鬼魂的坦克等待鬼魂使用一次灵魂厉啸后迅速把鬼魂带到位，而同时两边的DPS们也需要注意，不可走到鬼魂正前方，防止被灵魂厉啸秒杀。

P2阶段

整个P2是围绕污染和华尔其来进行的。

下页表格一是P2的一个详细的时间轴，注意，污染和华尔其的时间是会重合的（第二波华尔其与第四波华尔其），特别是第二波华尔其，这个时间点施放的黑水一般来说就是整个P2最容易灭团的地方。

P2时间流程（按地震引导结束后开始计时，时间仅供参考，重点是顺序，一行内有多个技能表示这些技能在这个时间点的先后顺序不定）：

视华尔其击杀速度，第二波华尔其可能会在污染之前到来（大部分时候都是这样），也有一定几率出现先污染后华尔其，下面会讲到处理办法。

华尔琪

一般来说会出现5波华尔琪（DPS快可能是4波），其中第二第四波是需要额外关注的。每波华尔琪来临前所有人在图中的2点或者10点处集合（必须要在途中蓝色线上面位置，这样才能保证华尔琪飞的方向一致）。

表一 巫妖王P2时间轴

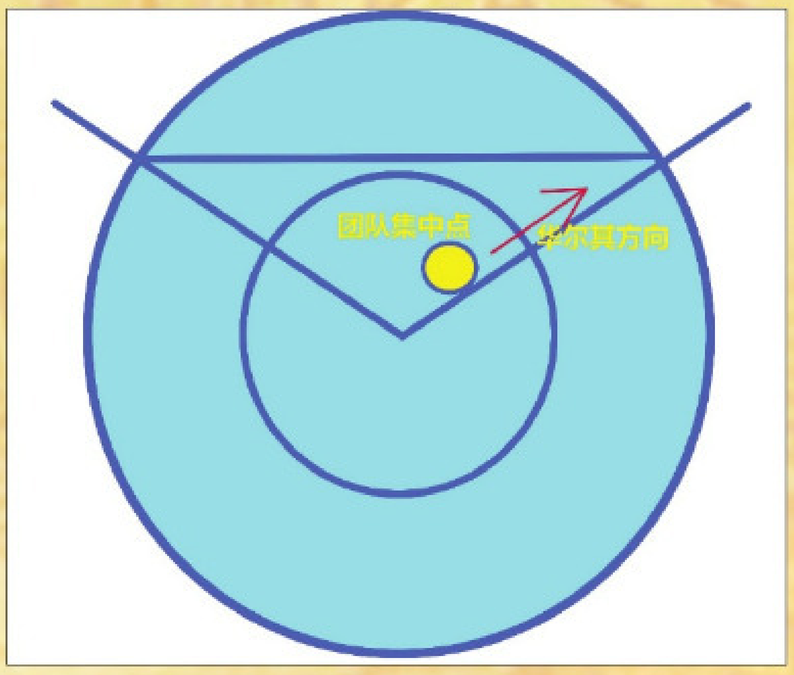
时间点	坦克	DPS	治疗
0：05	–	–	寄生1
0：15	华尔其1	华尔其1	华尔其1
0：28	–	–	寄生2
0：31	污染1	污染1	污染1
0：36	灵魂收割者1	–	灵魂收割者1
0：52	–	–	寄生3
1：06	华尔其2/污染2/灵魂收割者2	华尔其2/污染2	华尔其2/污染2/灵魂收割者2
1：14	–	–	寄生4
1：37	污染3/灵魂收割者3	污染3	污染3/寄生5/灵魂收割者3
1：51	华尔其3	华尔其3	华尔其3
1：59	–	–	寄生6
2：06	灵魂收割者4	–	灵魂收割者4
2：12	污染4	污染4	污染4
2：21	–	–	寄生7
2：36	华尔其4/灵魂收割者5	华尔其4	华尔其4/灵魂收割者5
2：44	污染5	污染5	污染5/寄生8
3：06	灵魂收割者6/寄生9	–	灵魂收割者6/寄生9
3：19	污染6	污染6	污染6
3：27	华尔其5	华尔其5	华尔其5
3：29	寄生10	–	寄生10
3：40	灵魂收割者7	–	灵魂收割者7
3：51	污染7/寄生11	污染7	污染7/寄生11
4：10	灵魂收割者8/华尔其6	华尔其6	灵魂收割者8

如果南场7点有黑水那么在2点集中，如果南场5点有黑水那么就在10点集中。

想要击杀华尔其，首先每个职业都必须找到最适合自己这个职业的输出手法。下面是一个总结。尽量使用AoE技能，因为华尔其+Boss是4个目标，当然，MT在华尔其阶段需要拖着Boss和华尔其一起走，保证DPS的AoE。除了法师萨满，其他职业都能输出不错的伤害，特别是狂暴战士，惩戒骑士。

对于3个华尔其，根据插件标记，近战会分成3个小组。每个小组负责自己标记的华尔其的晕眩。一般1个小组有3人，2个主晕，1个在前2人被抓后替补。如果一个小组3人都被抓了，请分配好这种情况下其他2个组的辅助，比方1组全部被抓时让2组的替补来晕1组负责的华尔其，实在要飞出去时让盗贼消失偷袭。在3个华尔其都落地后让3个骑

士制裁一下（我所在团队是由1个防骑和2个惩戒骑士完成的），之后让防骑神圣愤怒，虽然晕眩时间少，但可以给予缓冲时间。之后DPS运用各种AoE技能倾泻DPS。减速方面推荐使用DK的亵渎、



盗贼的减速毒药以及鹌鹑的台风（不推荐陷阱，因为如果材质阴影关掉那么P1陷阱看不到，如果打开那么陷阱会和黑水重合造成视觉上的误导）。

当华尔其血量被打到50%时她们会放下人，此时负责该只华尔其的DPS需要转移目标，打掉另外2只血量在50%以上的。配合Nameplates插件可以比较方便地看到华尔其血量。

黑水

一个原则是，除了术士，其他所有职业被点黑水后向南移动（远离王座），而不被点黑水的其他人则往北场移动，实现双向分离。

观察黑水是否会点你的最靠谱方法是将LK作为焦点，在提示黑水即将施放时紧盯焦点目标，如果是你立即向南移动，如果不是你立即向北移动。插件标记被点黑水的人一般来说会慢0.5秒，但也是必须要有的，因为可以让大家知道被点的不是自己，对于反应慢的人来说有重要的提示作用。近战打华尔其时，在黑水来临前全部站在靠南的一侧，当黑水出现后，中的人往南场排放污染，没中的近战则移动到华尔其靠北一方继续输出。除了第二波华尔其和第四波华尔其时的黑水外，其他的黑水也可以考虑放在上图中极北的地方。

盾牧在P2要做的就是全团套盾，每次寄生间隔为22秒，需要在这22秒内套上18个盾（理论是22个，但由于延迟最多套20个左右），一个会玩的戒律牧应该可以轻松完成这个任务。当然，盾牧作用不仅限于此，在神牧被抓时要在寄生读条时对5组施放祷言。骑士则是尽量减少移动，除了固定的几次移动与集合外其他时间一律大圣光。P2阶段只会换一次T（P2开始的时候是副坦克在坦克Boss），之后都是主坦克坦克Boss。道标应该是给主坦克的，当有治疗被抓时，骑士也应该帮忙分担下之后残留的少数几个寄生的治疗。萨满的任务也是刷坦克，同时寄生的时候使用治疗链辅助刷寄生，寄生之后单点没消掉的。萨满必须保证坦克身上的先祖坚韧（如果没萨满，那么这个任务由神牧来做）。神牧则负责5组的寄生治疗，平时则尽可能给有坦克在的1组的其他3个人上盾。

治疗被抓后的处理

P2寄生治疗与P1最大的不同是，P2治疗可能会被华尔其抓走，下面是各种情况的处理。

1.神圣骑士被抓，那么此时需要额外关注坦克的HP，如果此时另一个骑士被点黑水之类的，直接给坦克守护圣灵。如果是神圣骑士+萨满被抓，也可以直接给圣灵。如果是负责开技能的骑士被抓，他一定要立即通知下个骑士，保证每个寄生有技能覆盖。因为一共有7个技能(4精通3牺牲)，所以还是有1个可以作为备用的。

2.神牧被抓。那么戒律牧需要在寄生来临时POH 5组，萨满在寄生时读治疗链，这种情况一般没什么威胁。只不过神牧被救下来后，帮助把1组3个术士的盾给上了，因为刚才戒律牧读了个治疗祷言，浪费了3个GCD。

3.戒律牧被抓。首先看场面上盾的数目，一般应该已经上了10个盾(戒律牧会优先从4组开始上盾，也就是大部分时间治疗和远程组是有盾的)。此时，能给1组术士/暗牧上盾就上，上不到让他们自己开暗影防护结界/上盾。

一般情况是2组5组无盾，此时通知1个暗牧让他在寄生时开圣歌，同时自己POH5组，让萨满去优先治疗链2组，POH结束接环。需要注意，这轮寄生结束后，下一轮寄生仍然是危险的，因为戒律牧被抓，GCD不足以上18个盾。所以此时1组的3个术士/暗牧的盾还是神圣牧师的。当然戒律牧下一轮可以给2组POH了，所以问题是不大的。

4.戒律牧和萨满被抓。

通知2个暗牧一起圣歌，处理和情况3类似。

5.神圣牧师和戒律牧被抓。

2个近战组野德开宁静，2个暗牧开圣歌，然后祈祷多抵抗一点。

6.戒律牧连续被抓，导致暗牧都没技能了。此时，可以安排2位暗牧的治疗祷言（POH）、1个暗牧POH2组、1个安排POH3组，还是可能救回来的，不过这种情况实在罕见。

另附每波华尔其刷新时理论的团队盾数：第一波10盾、第二波5盾、第三波10盾、第四波10盾、第五波15盾。

坦克的注意事项

开始第一个灵魂收割者是副坦克吃的（P2接Boss的是副坦克，主坦克身上应该有1个转换阶段的鬼魂），第一个灵魂收割者出现后鬼魂应该已经被击杀了，此时在副坦克身上出现Debuff时，主坦克嘲讽Boss。

除了第一个灵魂收割者，此后所有的灵魂收割者都是主坦克自己开技能硬吃。请自行分配好技能链，没有技能时喊牧师给技能。而副坦克来说，圣骑士和战士是非常适合的。他们可以在主T吃灵魂收割者时给予辅助减伤技能（特别是战士的援护）。同时，副坦克也肩负了嘲讽天上华尔其的任务。每波华尔其后，副坦克都应该把这波华尔其嘲讽住让她们的生命虹吸只打自己，这十分关键。惩戒骑士可以在华尔其上天前嘲讽住他们，这样副坦克只需要正义防御惩戒骑士就可以了。

P3阶段

困难模式的P3多了一个Cave Phase，同样有污染。

P3阶段的时间轴是固定的，在进入P3后，MT将Boss

拉到团队对面，如图所示，这样可以保证第一次进剑出来鬼魂的灵魂厉啸无法影响到团队（距离15码，出来位置为LK脚下，而进去时鬼魂和LK距离超过40码，这样鬼魂必定灵魂厉啸不到团队）。

邪恶灵魂

为了让灵魂下来时不至于分散，因此要求没有假死/渐隐的职业都集中在一点，如图所示，这样可以让灵魂往一个方向下来，才能方便去撞掉。

第一次进剑出来后，在第二次进剑前这段时间团队需要清理掉转换阶段遗留的鬼魂。猎人需要在场地中间放好冰霜陷阱。然后MT在Boss释放邪恶灵魂后将Boss拖回团队，需要注意的是，MT需要在场地中间停留，引诱Boss触发猎人的冰霜陷阱。

第一波邪恶灵魂下来时，安排一个DK去中间开食尸鬼大军，大军会将鬼魂聚集，然后安排一个暗牧开影散去撞掉。

第二次邪恶灵魂时MT拉着Boss走到场地中间，远程可以不动。之后是第二次进剑，第二波邪恶灵魂会漂浮在天上。

第二次剑空间出来后立即有个黑水，分散后需要立即集中，因为进剑前召唤灵魂下来了，同时Boss会召唤

第三波灵魂。在Boss召唤了第三波灵魂后将Boss拖到对面，注意在中间时稍做停留，触发冰霜陷阱。然后到达对面后第三波灵魂也下来了，之后几次进剑出剑与第二次出剑后类似。

综合下来就是，每次进剑前Boss会召唤一次灵魂，然后出剑后前面召唤的灵魂会下来，同时Boss召唤一次灵魂，这波灵魂会在下一次进剑前下来。当这波灵魂下来后Boss会召唤新一波的灵魂，这波灵魂是会悬浮在空中

的，之后进剑。也就是除了第一次出剑，后面出剑后都需要撞2波灵魂。

撞灵魂的顺序需要事先安排好，一般使用骑士无敌去撞（第一次用暗牧影散+DK大军），当骑士无敌用完后，副坦克开启技能去撞。需要注意灵魂爆炸伤害很高（3万5），因此坦克没有技能是不能去撞的，会死。

污染

污染同样是P3的重点。为了撞鬼魂，团队都站的很集中，给污染造成了麻烦。由于人群集中，黑水类似P2第二波华尔其后的黑水。

我们的策略是，近战站在靠南的位置，远程靠北，2堆人相距5码。点近战，被点的往南动，其他近战往北；点远程，被点的往北动，其他远程往南。P3的灵魂收割者仍然是MT硬吃，必要时喊牧师技能。

剑空间

进剑前LK会使用吸取灵魂的引导法术，在此期间全

团会受到大量伤害。因此在吸取灵魂前，戒律牧尽量给全团盾，而神圣牧师则尽量贴恢复，同时愈合祷言给没盾的一个目标。这样可以保证进剑后全团血线在一个相对较高的水准。

如图，进剑后所有人在场地中间集中，之后跟着带路的大饼跑位。

治疗：剑空间是神牧/恢复德等职业挥洒治疗的阶段，保证每一个GCD都在运作，那么团队血线就不会有太大的危险。如果团队周围有很危险的炸弹要炸开了，那么骑士需要开启精通/牺牲等减伤技能。

带路：灵魂炸弹落地后，闪三下才炸，因此如果面前有炸弹可以让团队集中等待前面的炸开后快速通过。带路是绕着场地边缘走的，领跑者需要对团队下达“快速通过”“停留”“骑士开牺牲/精通”等指令。

DPS：剑空间内只有远程需要DPS，天上会有8000/4000血的小灵魂，它们同样会冲下来炸人，所以必须在它们下来前AoE掉。所幸血很少，暗牧随便AoE一下就能A掉大片，配合猎人的单点，不会是太大的问题。

整个P3的流程如右表（地震结束后开始计时）。

0：07	第一次吸取灵魂
0：13	第一次进入剑空间中间集中
0：18～0：56	在剑空间中存活
0：56	从剑空间中出来
1：00	污染1/灵魂收割者1
1：07～1：12	第一次召唤邪恶灵魂
1：25	第一波灵魂下来
1：30	污染2/灵魂收割者2
1：37～1：42	第二次召唤邪恶灵魂
1：54	第二次吸取灵魂
2：00	第二次进入剑空间中间集中
2：03～2：43	在剑空间中存活
2：43	从剑空间中出来
2：45	污染3/灵魂收割者3
2：53	第二波灵魂下来
2：53～2：58	第三次召唤邪恶灵魂
3：10	第三波灵魂下来
3：18	污染4/灵魂收割者4
3：24	第四次召唤邪恶灵魂
3：39～3：45	第三次吸取灵魂
3：45	第三次进入剑空间中间集中
3：47～4：27	在剑空间中存活
4：27	从剑空间中出来
4：31	污染5/灵魂收割者5
4：37	第四波灵魂下来
4：40	第五次召唤邪恶灵魂
4：55	第五波灵魂下来
5：02	污染6/灵魂收割者6
5：10	第六次召唤邪恶灵魂
5：24～5：30	第四次吸取灵魂
5：30	第四次进入剑空间中间集中
5：33～6：13	在剑空间中存活
6：13	从剑空间中出来
6：13～End	一般来说已经要狂暴了

一、简介及配置

简介

作为晶红龙殿的主要Boss，25人困难模式海莱恩的难度与30%Buff下的25人英雄巫妖王相当。当然，海莱恩也会掉落与其难度所对应的装备——284等级的饰品及散件。

整场战斗分为3个阶段，按照海莱恩生命值划分。

100%～75%为P1阶段

此阶段玩家与海莱恩在外空间战斗，海莱恩会召唤陨石以及伴随陨石出现的大小火元素与玩家战斗。同时，玩家需要处理好每20秒一次的燃灼印记，按照战术安排将金色圆圈放到既定的位置。

75%～50%为P2阶段

在海莱恩生命值到达75%时，海莱恩会开启暮光传送门，并传送到门内。此时，玩家需要点击此传送门跟进传送门内，在暮光领域中与海莱恩作战。

暮光领域中，玩家除了每2秒要承受一次光环伤害外，还需要处理好每20秒一次的耗损印记以及每30秒一次的暮光切割。暮光切割可谓内空间的招牌技能，分布于暮光领域四周的4颗暗影球会一直缓慢地旋转。每30秒，相对的2颗暗影球之间会有紫色能量线相连，这样一共有呈十字交叉的2根线出现在场面上。这两根线会存在10秒，在此期间，暗影球的转动会让这2根线缓慢地扫动，玩家需要移动以躲避这些致命的紫色连线。

50%～0%为P3阶段

当海莱恩生命值到达50%时，他会再度开启传送门，同时他将一分为二，在外空间出现他的另一部分。玩家需要同时与外空间的海莱恩以及暮光领域中的海莱恩作战。

外空间的海莱恩会使用P1的所有技能，而暮光领域的海莱恩会使用P2的所有技能。团队需要分成两部分与海莱恩作战。

除此之外，P3将会出现形体值系统，形体值初始时，内外场均为50%。每过15秒，形体值会变化一次，变化根据为之前15秒内外场的2个海莱恩承受的伤害量。承受伤害高的一边的形体值会增加10%，而承受伤害低的一边则会降低10%。

关于形体值将在第二章叙述。

与普通模式的区别

A.P1及P3外场，陨石砸下后会出现大火元素，蔓延的火焰尽头会刷新小火元素。

B.踩到金色圆圈会叠加持续伤害的Debuff，踩到紫色圆圈会减速。

C.P2及P3内场，暗影球由2个变为了4个，并且伤害大幅度提高，足以秒杀任何人。

D.P3阶段，金色圆圈也会在内场相应位置出现，紫色圆圈则会在外场相应位置出现。

团队配置

职业配置

坦克：4人（本攻略战术，也有采用3坦克的战术）。

治疗：7人（本攻略战术，也有采用8治疗的，推荐2治疗骑士，2神圣牧师）。

DPS：14人。P3阶段内场分配5个近战，外场分配9人（远程及能够误导的盗贼/猎人）。

P3阶段人员分配

外场：3坦克、3治疗、9DPS，治疗推荐1～2神圣骑士，以及1名神圣牧师。

内场：1坦克，4治疗，5DPS，治疗推荐1神圣牧师，1恢复萨满。

团队分组

G1：外场3坦克，外场2治疗

G2：外场远程组

G3：外场治疗×1，外场近战及远程

G4：内场4治疗，内场坦克

G5：内场5近战

二、阶段与技能

Boss血量：58569000

1.全场技能

暮光精准

海莱恩对于相位的洞察力让他能够进行出其不意的攻击，使他的命中几率提高5%并使敌人对他的攻击的闪躲几率降低20%。类似太阳井的光辉的一个全场Debuff，目的是削减WLK版本末期坦克们过高的闪躲。

P1技能/ADD及P3外场技能/ADD：

火息术

2秒施法，对施法者面前锥形范围内的敌人造成39375～50625点火焰伤害。

海莱恩大约每隔15秒会使用一次（具体时间会浮动，在14～20秒之间），大部分龙类都有的吐息。只有MT可以站在龙的正前方，其他人站那里会被喷死。

陨石轰击

对12码范围内的所有敌人造成75000～85000点火焰伤害，同时生成一只燃烧的炼狱火及十字形的火焰。生成的火焰会对站在它们周围3码内的人造成每秒11310～12690点火焰伤害。海莱恩每隔40秒会使用一次该技能。

在P1及P3外场，海莱恩会对固定的某人脚下施放一个火圈，7秒后火圈位置会砸下一颗陨石，同时刷新一只大火（燃烧的炼狱火）。陨石砸下后会生成4道十字形火焰随机蔓延向四方（类似阿克蒙德的火），在这些火焰尽头一共会生成10只小火（燃烧的余烬）。

炽热燃灼

以火焰围绕敌方目标，每2秒造成4000点火焰伤害。

炽热燃灼每次造成伤害时，会在该目标身上产生一个燃灼印记，当燃灼消失或是被驱散时会产生爆炸，爆炸范围大小会依当时印记次数呈现比例性提高。解除诅咒或魔法的技能皆可净化此效果。

海莱恩每隔20秒会使用一次该技能。

燃灼

造成8750～11250点火焰伤害，并对停留在爆炸范围内的所有目标每2秒造成额外的3000点火焰伤害。站在圈中会不断叠加Debuff，每2秒受到（3000×层数）点火焰伤害。

燃灼印记

在敌方目标身上标记燃灼印记。当燃灼消失或是被驱散时会产生爆炸，爆炸范围大小会依当时印记次数呈现比例性提高。解除诅咒或魔法的技能皆可净化此效果。

被点名印记后，玩家需要立即跑出人群，到指定位置由解除魔法/诅咒的人根据被点名玩家的位置解除此Debuff。解除魔法/解除诅咒都可以解掉这个Debuff，被解后中印记的人会受到（层数×4000）的火焰伤害，并会把周围12码内的其他人炸飞，然后他的脚下会出现一个金色的圆圈，圆圈大小随层数而定。

一般来说3层就需要解掉Debuff了，否则遗留下的金色圆圈会过大。站在金色圆圈中会受到火焰伤害并不断叠加“燃灼”的Debuff。金色圆圈会在场上存在40秒，也就是场上最多遗留2个金色圆圈。

燃烧的炼狱火

陨石轰击后刷新的大火。

血量：1078480

技能：

炽炎光环：极度高温的气流环绕身旁，每2秒对半径15码内的所有敌人造成6938～8062点火焰伤害，同时使半径15码内所有燃烧的余烬的生命力和伤害提高30%。

注意这个光环会提升半径15码内所有小火的生命值和伤害，并且这个提升效果是可以叠加的。因此必须要将大火和小火分开坦克，否则最终会出现比大火还要大的小火。

狂暴：使施法者的攻击速度与移动速度提高150%，造成的所有伤害提高500%，持续5分钟，同时免疫嘲讽效果。

大火出现后2分钟不杀掉就会狂暴。

燃烧的余烬

陨石轰击后蔓延出来的火焰尽头刷新的小火。

技能：

小火并无什么技能，但是如果它们离大火距离在15码内，就会被炽炎光环强化，不断增加生命值和伤害。

2.P2技能及P3内场技能

暗息术

2秒施法，对施法者面前锥形范围内的敌人造成39375～50625点暗影伤害。

海莱恩大约每隔15秒会使用一次（具体时间会浮动，在14～20秒之间），和火息术一样，只不过是内场的吐息，并且是暗影伤害。

暗暮障蔽

施法者的身上散发着暮光能量的光环，每2秒对周围的敌人造成6001点暗影伤害。这是内场存在的光环伤害，需要内场团队治疗给予持续的治疗。

灵魂耗损

以黑暗的能量围绕敌方目标，每2秒造成4000点暗影伤害。灵魂耗损每次造成伤害时，会在该目标身上产生一个耗损印记，当耗损消失或是被驱散时会产生爆炸，爆炸范围大小会依当时印记次数呈现比例性提高。解除诅咒或魔法的技能皆可净化此效果。海莱恩每隔20秒会使用一次该技能。

耗损：造成8750～11250点暗影伤害，并附加一个持续2秒的Debuff，减速50%。

耗损印记：在敌方目标身上增加耗损印记。当耗损消失或是被驱散时会产生爆炸，爆炸范围大小会依当时印记次数呈现比例性提高。解除诅咒或魔法的技能皆可净化此效果。

被点名印记后，玩家需要立即跑出人群，到指定位置由解除魔法/诅咒的人根据被点名玩家的位置解除此Debuff。解除魔法/解除诅咒都可以解掉这个Debuff，被解后中印记的人会受到（层数×4000）的暗影伤害，并会把周围12码内的其他人吸到身边，然后他的脚下会出现一个紫色的圆圈，圆圈大小随层数而定。

一般来说3层就需要解掉Debuff了，否则遗留下的紫色圆圈会过大。站在紫色圆圈中会受到暗影伤害并获得耗损的效果，减速50%。紫色圆圈会在场上存在40秒，也就是场上最多遗留2个紫色圆圈。

暮光切割

发出一股浓缩的暮光能量，对任何接触到的敌人造成每0.3秒41625～48375点暗影伤害。冰箱/无敌无法规避此伤害。

P2场地四周有4个十字分布的暗影球，每30秒它们会连成2条十字交叉的黑线，被黑线扫中的人员就会受到巨量的暗影伤害。黑线会持续10秒。也就是说每30秒有10秒是需要躲避暮光切割的连线的。

暮光脉动

对10码范围内的敌人造成每0.5秒27000～33000点暗影伤害。暮光切割期间，场地四周的4个暗影球周围10码是会受到暗影伤害的，因此在连线期间也不可靠近这些暗影球。

3.P3特殊机制

形体值

进入P3后，屏幕最上方会出现形体值的数字，初始时，内场和外场均为50%。该数字每15秒变化一次，前面15秒时间内，如果外面的龙承受的伤害较高，那么它会被赶进内场一部分，内场形体值+10%，外场形体值-10%；如果里面的龙承受的伤害较高，那么它会被赶进外场一部分，内场形体值-10%，外场形体值+10%。形体值会影响龙的攻击力以及承受伤害。越高的形体值表示龙在这个空间的形体越多，伤害就越高，同时承受的伤害也会提高。下表为形体值与伤害提升/伤害承受的关系（如下表所示）：

我们需要让形体值控制在40%～60%之间，这样龙的伤害才在可控制范围内，否则，龙对坦克伤害会过高，导致倒坦。

由表中可知，当内外场形体值为40%:60%时，对

Boss的伤害比例系数上，40%一方为0.85，60%一方则为1.2，也即1:1.41，因此除非内外场DPS人员极度不平衡，否则一般情况下并不需要特定人员进出门来平衡DPS，形体值的机制本身就会让形体值尽量的平衡。

海莱恩P3阶段形体值与伤害提升/伤害承受对应关系表

外场形体值	外场造成的伤害	外场承受的伤害	内场形体值	内场造成的伤害	内场承受的伤害
100%	提高200%	提高400%	0%	降低70%	降低100%
90%	提高100%	提高200%	10%	降低50%	降低80%
80%	提高60%	提高100%	20%	降低30%	降低50%
70%	提高30%	提高50%	30%	降低20%	降低30%
60%	提高15%	提高20%	40%	降低10%	降低15%
50%	不变	不变	50%	不变	不变
40%	降低10%	降低15%	60%	提高15%	提高20%
30%	降低20%	降低30%	70%	提高30%	提高50%
20%	降低30%	降低50%	80%	提高60%	提高100%
10%	降低50%	降低80%	90%	提高100%	提高200%
0%	降低70%	降低100%	100%	提高200%	提高400%

三、战斗流程

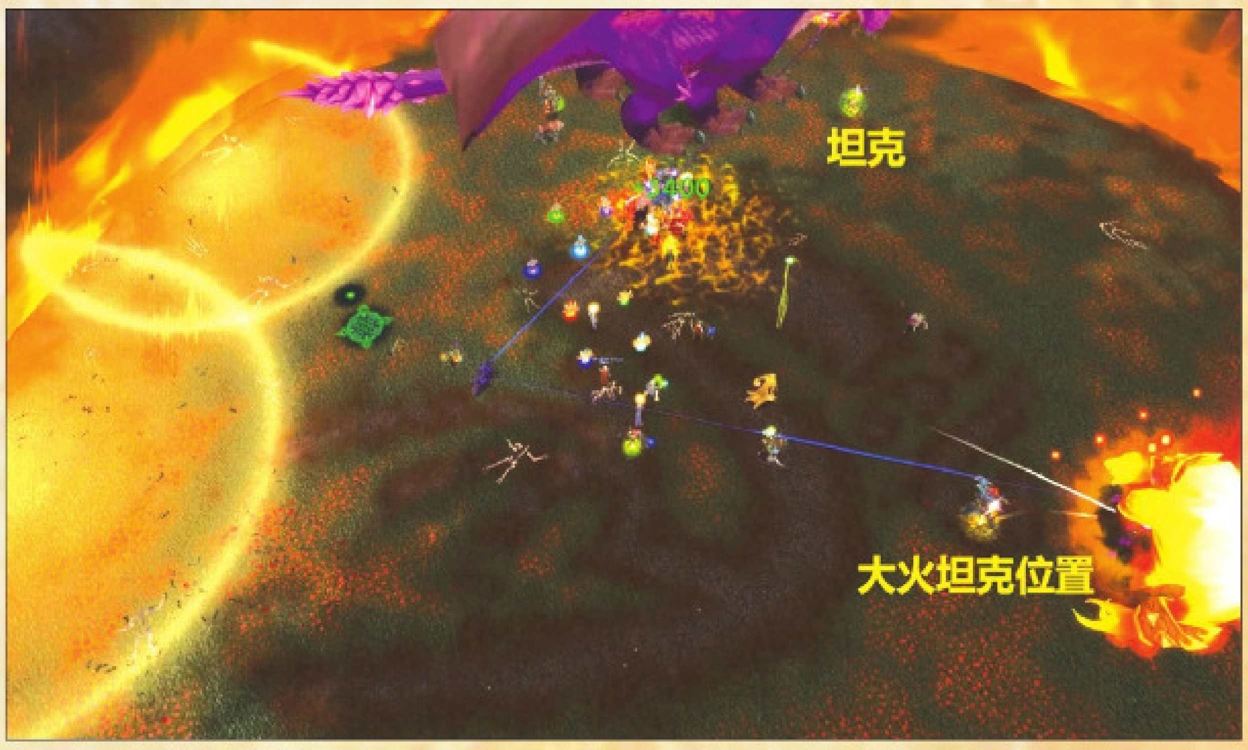
P1阶段

100%生命值～75%生命值。

在清理完3个小Boss以及所有小怪后，海莱恩会在场地中央华丽登场。

P1阶段将使用到3名坦克，因此用于内空间的坦克可以适当的输出（一般使用熊，这样P1可以变猫输出）。这3名坦克将分别负责坦克Boss、大火元素、小火元素。

如图所示，MT将Boss拉在场地边缘，横向面对团队，MT所处方位禁止其他人站位，以免被龙的吐息喷死。



在战斗开始后15秒，Boss会施放第一个炽热燃灼，中印记的玩家需要第一时间反应过来，跑到龙的左侧（图中位置），让负责驱散的人员解掉Debuff放下金色圆圈，之后归队。

这里推荐神牧解Debuff，在看到有人被点炽热燃灼后给这个人一个加速盾可以提高容错，看到目标跑到场地边缘后即可解除，一般来说印记层数在3层左右解掉的话，出现的圈的位置是能够被接受的。当然，有些队员反应可能会慢一点，这需要务必看清他们的位置，等他们到边缘后再解，哪怕层数叠到了4层。不过4层应该是可以被接受的层数上限，再多就可能造成圈过大了。

第一个炽热燃灼过后5秒，即开战20秒时，第一个陨石轰击出现。场上某个队员脚下会出现一个明显的红圈，此时所有人在红圈范围内的人员需要躲避。7秒后会有巨大的陨石砸下，没有规避的人会被秒杀。

陨石下来后，落点会刷新一只大火元素，坦克将之坦住后拉到图中位置，注意不要站在龙的正前方，因为大火坦克位置在龙的右侧，与团队的炽热燃灼释放位置正好相反，因此，如果炽热燃灼点的是大火坦克，那么大火坦克放的炽热燃灼位置是在场地最右方，解Debuff的治疗不一定够得到他，所以可以安排一名法师跟随大火坦克，去解大火坦克的Debuff。

在陨石的火焰蔓延开来之后（团队成员需要躲避这些火焰），四面八方会刷新10只小火元素。聚集小火元素的办法为：让神圣骑士开着正义之怒加血，这样小火元素的第一目标就会是该骑士。而负责拉小火元素的坦克就可以在神圣骑士脚下释放死亡凋零/奉献等AOE法术，以求第一时间拉住所有的小火。

大火坦克和小火坦克必须要协调好各自的位置，保证大火和小火的距离超过15码。如图，一般小火就坦克在人

群中（近战附近，P3则为人群）。第一个大火远程优先击杀，而小火则可以交给近战顺带AOE掉。

炽热燃灼的冷却时间是20秒，之后在开场后35秒，55秒Boss会使用第二第三个炽热燃灼，金色圆圈释放位置和第一个炽热燃灼的位置类似。

开战后60秒时，第二个陨石砸下，此时，远程和近战都优先攻击Boss，小怪们由坦克拉住。这样做的原因是保证最大化对Boss的输出，以求在第三个陨石砸下前（100秒）进入P2，这样就可以防止第三个大火的出现。

75秒及95秒的炽热燃灼按部就班的释放后，Boss应该已经被打进P2了，分配好的内场治疗坦克与DPS进门（10人），分配的外场人员（15人）处理完第二个大火后进门（小火应该已经被近战顺带AOE掉了）。

进门前，推荐神圣牧师给内场的坦克一个守护圣灵，各个治疗也应该给内场坦克上满各种HoT以及盾/愈合祷言。

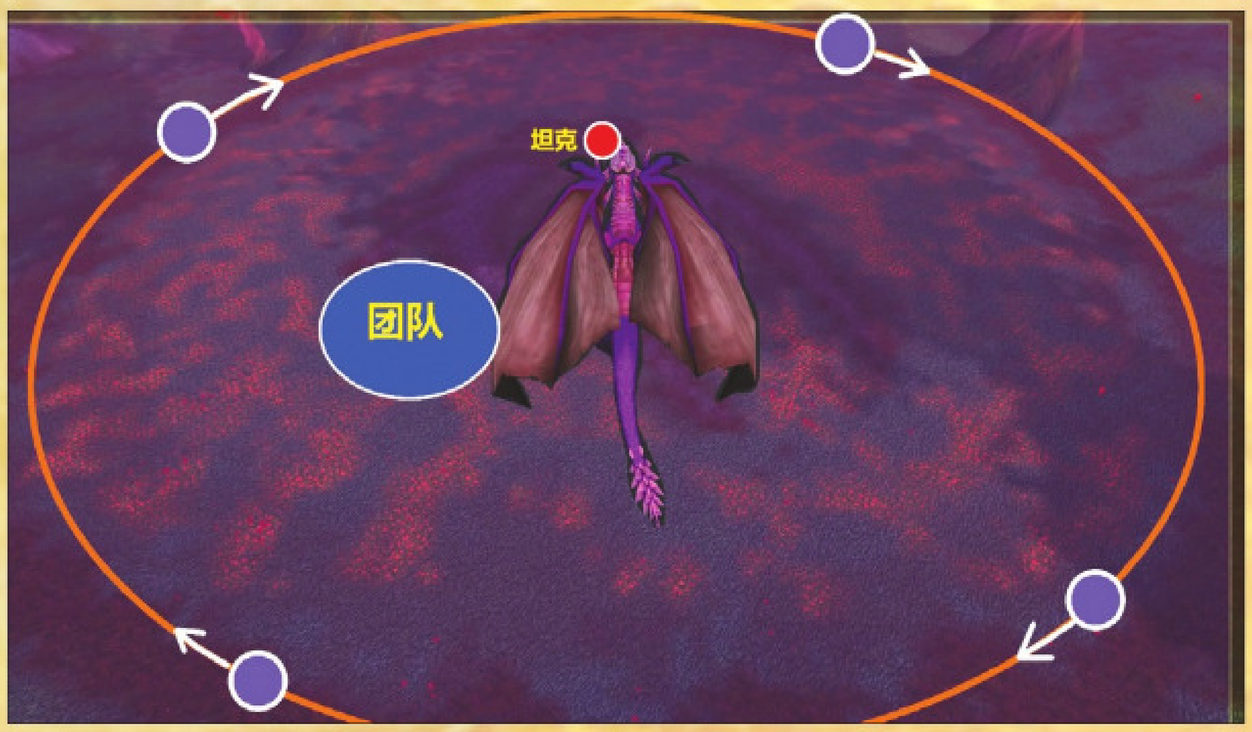
P2阶段

75%生命值～50%生命值。

内场坦克进门后，确认内场主治疗也在内场后就可以开始拉Boss了，而内场DPS需要确认龙被内场坦克拉住后再进行攻击。外场清理干净后外场人员也会进入门内，全团开始攻击Boss。

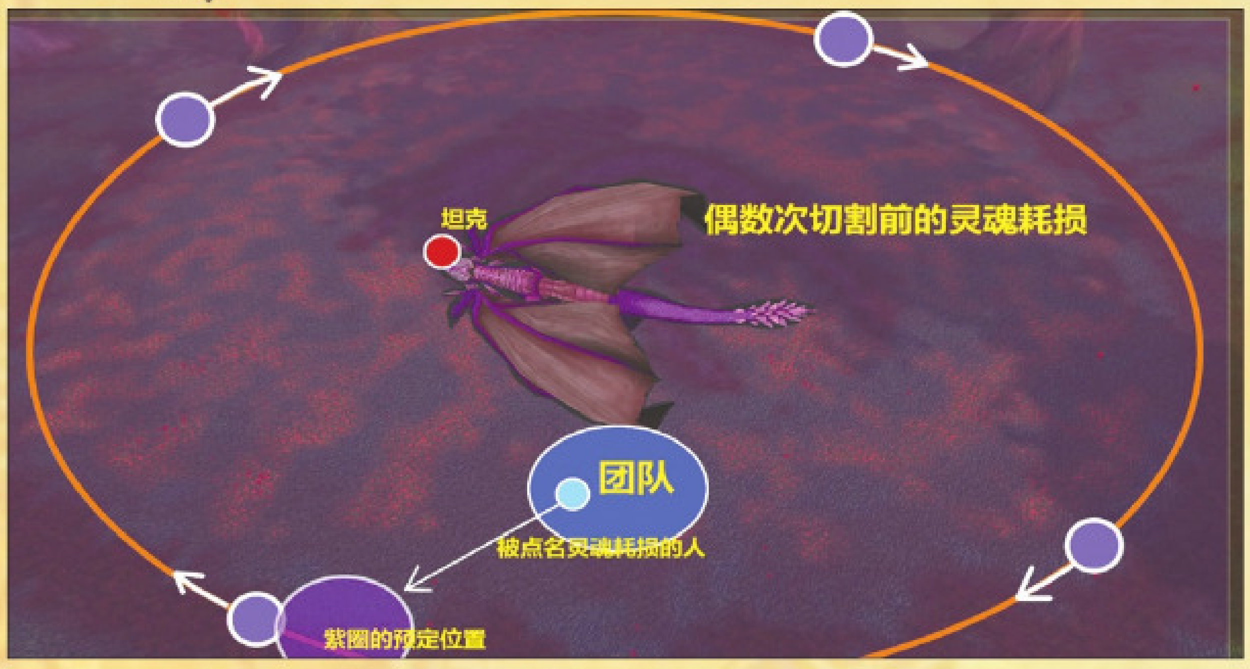
整个P2是围绕着暮光切割与灵魂耗损进行的，如下表为灵魂耗损与暮光切割的时间轴，根据这个时间轴，

奇数次的暮光切割一定会伴随一个灵魂耗损，而偶数次的暮光切割前，一定会有一个灵魂耗损。这两种灵魂耗损是最容易减员的。



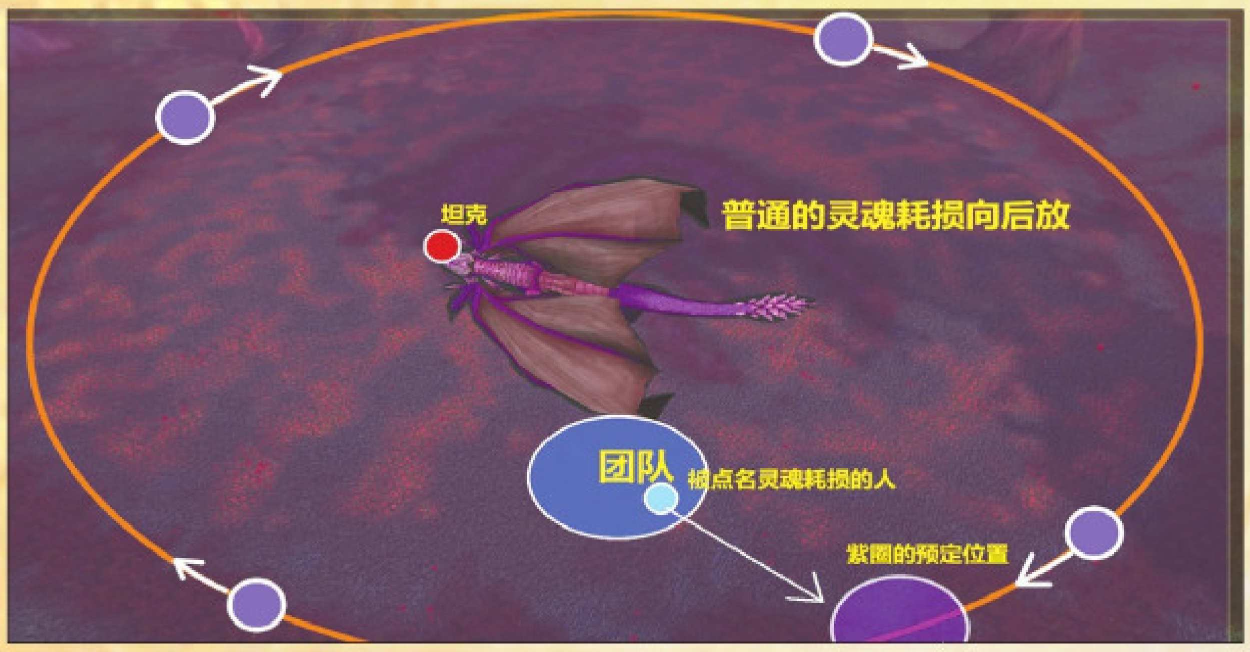
对于奇数次暮光切割途中的灵魂耗损，安排惩戒骑士给予一个自由祝福（自由祝福必须在目标被点灵魂耗损后就上，而不要等目标在减速区域里才给），同时驱散的治疗要格外注意，宁可层数叠到4层，也不要提早解了而让中Debuff的人被后面的黑线追上。

而对于偶数次的暮光切割前的那个灵魂耗损，被点的人向自己左前方向的黑球跑动，这样放下紫圈后正好开始



切割，可以追着这个黑球，保证自己不被黑线割中。

而普通的灵魂耗损的释放原则是向后放。这里特别要注意，不要将紫圈放到前面去，这样很容易会被龙的吐息喷死。如图所示为灵魂耗损紫圈的释放示意。



由于困难模式的黑线是两条，因此推荐由专人语音提示团队，并标记这个人为醒目的图标（大饼、方块等）。当切割即将来临时，负责提醒的人员关注下场面，指挥团队跟随他开始移动，保证整个团队处于同一个象限内。而内场坦克也要随着团队一起移动，并且位置应当在团队前面的那个象限，也即，坦克和团队是相隔一个象限的。如图所示。

切割开始后，由于治疗需要移动，因此坦克开启安排好的技能，当坦克没有技能时要及时提醒牧师给予技能支

援。作为治疗，在切割时利用瞬发法术移动，并且可以幅度大一点，这样可以最大限度地读条。一般每次切割是能够腾出3～5秒时间来读条的。

一般第三次切割时就能打进50%了，海莱恩会开启通往外空间的传送门。此时需要注意这个时候点的灵魂耗损，最好等待灵魂耗损出现后，外场团队再出门，否则，被点印记的人出门会直接把紫圈丢在门附近（出门瞬间被点的悲剧还是有几率发生的）。

在出门时，外场坦克Boss的坦克就要做好开技能接Boss的准备了，防止出去后治疗跟进不及时而被秒。

P3阶段

50%～0%。

P3可谓P1与P2的综合，不同的是，这次只有一半的团队面对完全的Boss。

外场：整体处理原则是，大火-小火-Boss。

外场15人，其中9个DPS，内场9人，其中5个DPS。

外场治疗分配：大火坦克1治疗，MT一个道标+1治疗，小火坦克0.5治疗，负责驱散的治疗同时负责给予中炽热燃灼的队友解掉Debuff后的后续治疗。

内场治疗分配：4个治疗都要有意识的治疗MT，2个治疗为主加坦克的，1个治疗为团队治疗，另外一个治疗则是负责驱散灵魂耗损以及给予后续治疗的，负责驱散的治疗平时也应该治疗坦克。

DPS分配：每40秒为一个周期，外场会有1个大火，10个小火需要处理。因为在人数上外场是比内场多4人的，因此在无ADD时，外场的DPS将超过内场。

我们希望的情况是，每次外场无ADD时形体值为60%，外场打Boss将形体值打回50%；外场有ADD时形体值为40%，外场清理ADD，内场将形体值打回50%。当两边死人后，需要重新分配DPS，保证内场有5人在攻击Boss，如果发现外场形体值一直都是50%以上时，内场在外场出现ADD的时候适当的停止一下输出，保证形体值的稳定。当然，如果不死人的话，一般是不需要停手的。

另外值得注意的是外场金色圆圈的摆放。切勿将2个

金色圆圈连着释放，最好能够让2个金色圆圈之间空出一定的距离，这样可以避免内场遇到连续的金色圆圈+切割+灵魂耗损而无路可走的情况。

在做好印记摆放（金色圆圈，紫色圆圈）、切割躲避以及ADD处理后，击杀Boss只是一个稳定性的问题，所有人熟悉自己的任务后，P3并不困难。

四、注意事项

1.P1需要在第三次陨石轰击出现前打进P2，因此在第二个大火出来后切莫为了抢DPS而去刻意AOE，应该以Boss输出为重。内场治疗在P1也可以辅助输出一下。

2.工程火箭鞋是个好东西，尤其是P2切割时被点灵魂耗损。

3.灵魂耗损/炽热燃灼尽量跑到场地边缘，场地边缘是无伤害的，放心撞墙。

4.会解诅咒/魔法的职业都可以自己解掉Debuff。能自己解的职业跑到场地边缘后就可以自己解掉了。此条特别适用于P3外场。

5.负责开正义之怒吸引小火仇恨的骑士需要外场的另一个治疗的额外照顾，他很有可能会被小火打几下（所以推荐外场2骑士治疗）。

6.P2奇数次切割时的灵魂耗损可以叠到4层再解。这个灵魂耗损最好给予自由祝福，有火箭鞋的话最好也使用掉。

7.P2偶数次切割前的灵魂耗损需要尽可能快的跑到场地边缘，2～3层就应该解掉。这个灵魂耗损最好给予自由祝福，有火箭鞋的话最好也使用掉。

8.P2其余的灵魂耗损往团队后方释放，保证自己不被龙喷死。

9.切割时追着前方的线跑位，不要靠近附近的黑球，会被AOE死。

10.内场坦克安排好技能链，保证每次切割都有减伤技能。

冰冠城塞装备掉落大全

玛洛加尔领主

普通10人

堡垒卫士的巨剑
拾取后绑定
双手 双手剑
伤害：727-1091 速度：3.40
每秒伤害：267.4
+156力量
+164耐力
黄色插槽
镶孔奖励：+4力量
耐久度：120/120
需要等级：80
物品等级：251
装备：
增加爆击等级76点。
装备：
增加命中等级103点。

霜刺
拾取后绑定
唯一
主手 单手剑
伤害：103-325 速度：1.80
每秒伤害：118.7
+59耐力
+59智力
耐久度：105/105
需要等级：80
物品等级：251
装备：
提高法术强度657点。
装备：
急速等级提高54点。
装备：
增加命中等级49点。

纯冰薄片
拾取后绑定
唯一
饰品 饰品
需要等级：80
物品等级：251
装备：提高法术强度158点。
使用：恢复1625点法力。（2分钟冷却）

蛛魔丝质披风
拾取后绑定
背部 布甲
169护甲值
+72敏捷
+61耐力
红色插槽
镶孔奖励：+4敏捷
需要等级：80
物品等级：251
装备：攻击强度提高122点。
装备：精准等级提高56点。
装备：增加命中等级41点。

恩匿束带
拾取后绑定
腰部 布甲
190护甲值
+81耐力
+81智力
+54精神
蓝色插槽
黄色插槽
镶孔奖励：+7法术强度
耐久度：35/35
需要等级：80
物品等级：251
装备：提高法术强度106点。
装备：急速等级提高68点。

朽骨长靴
拾取后绑定
脚 板甲
1736护甲值
+81耐力
+81智力
黄色插槽
红色插槽
镶孔奖励：+6爆击等级
耐久度：75/75
需要等级：80
物品等级：251
装备：提高法术强度106点。
装备：增加爆击等级71点。
装备：每5秒回复27点法力值。

天灾椎骨链带
拾取后绑定
腰部 锁甲
795护甲值
+91敏捷
+84耐力
+56智力
蓝色插槽
红色插槽
镶孔奖励：+12攻击强度
耐久度：50/50
需要等级：80
物品等级：251
装备：攻击强度提高142点。
装备：增加命中等级40点。
装备：增加爆击等级71点。

断骨权杖
拾取后绑定
单手 单手锤
伤害：244-454 速度：1.70
每秒伤害：205.3
+92耐力
+42力量
耐久度：105/105
需要等级：80
物品等级：251
德鲁伊：在猎豹、熊、巨熊和枭兽形态下的攻击强度提高2107点。
装备：使你的躲闪等级增加44点。
装备：增加命中等级39点。
装备：增加防御等级36点。

蚀银腿甲
拾取后绑定
腿部 板甲
2210护甲值
+109耐力
+109智力
黄色插槽
蓝色插槽
红色插槽
镶孔奖励：+9法术强度
耐久度：120/120
需要等级：80
物品等级：251
装备：提高法术强度140点。
装备：增加爆击等级81点。
装备：急速等级提高87点。

白骨护卫的利斧
拾取后绑定
单手 单手斧
伤害：215-401 速度：1.50
每秒伤害：205.3
+62敏捷
+62耐力
耐久度：105/105
需要等级：80
物品等级：251
装备：攻击强度提高82点。
装备：急速等级提高41点。
装备：使你的护甲穿透等级提高41点。

冷魂护腕
拾取后绑定
手腕 锁甲
618护甲值
+61耐力
+61智力
红色插槽
镶孔奖励：+5法术强度
耐久度：50/50
需要等级：80
物品等级：251
装备：提高法术强度85点。
装备：急速等级提高49点。
装备：每5秒回复24点法力值。

玛洛加尔的斑驳环佩
拾取后绑定
颈部 颈部
+79力量
+108耐力
蓝色插槽
镶孔奖励：+6耐力
需要等级：80
物品等级：251
装备：增加防御等级30点。

装备：使你的躲闪等级增加45点。
装备：使你的招架等级增加42点。

英雄10人

堡垒卫士的巨剑
拾取后绑定
双手 双手剑 速度：3.40
伤害：801-1203
每秒伤害：294.7
+169力量
+185耐力
黄色插槽
红色插槽
镶孔奖励：+6力量
耐久度：120/120
需要等级：80
物品等级：264
装备：增加爆击等级79点。
装备：增加命中等级116点。

纯冰薄片
拾取后绑定
唯一
饰品 饰品
需要等级：80
物品等级：264
装备：提高法术强度178点。
使用：恢复1830点法力。（2分钟冷却）

蛛魔丝质披风
拾取后绑定
背部 布甲
177护甲值
+82敏捷
+69耐力
红色插槽
镶孔奖励：+4敏捷
需要等级：80
物品等级：264
装备：攻击强度提高137点。
装备：精准等级提高63点。
装备：增加命中等级48点。

霜刺
拾取后绑定
唯一
主手 单手剑
伤害：113-359 速度：1.80
每秒伤害：131.1
+67耐力
+59智力
黄色插槽
镶孔奖励：+4急速等级
耐久度：105/105
需要等级：80
物品等级：264
装备：提高法术强度741点。
装备：急速等级提高56点。
装备：增加命中等级52点。

朽骨长靴
拾取后绑定
脚 板甲
1815护甲值
+92耐力
+92智力
黄色插槽
红色插槽
镶孔奖励：+6爆击等级
耐久度：75/75
需要等级：80
物品等级：264
装备：提高法术强度122点。
装备：增加爆击等级80点。
装备：每5秒回复32点法力值。

天灾椎骨链带
拾取后绑定
腰部 锁甲
831护甲值
+104敏捷
+95耐力
+63智力
蓝色插槽
红色插槽
镶孔奖励：+12攻击强度
耐久度：50/50
需要等级：80
物品等级：264
装备：攻击强度提高161点。
装备：增加命中等级47点。
装备：增加爆击等级80点。

恩匿束带
拾取后绑定
腰部 布甲
199护甲值
+92耐力
+92智力
+62精神
蓝色插槽
黄色插槽
镶孔奖励：+7法术强度
耐久度：35/35
需要等级：80
物品等级：264
装备：提高法术强度122点。
装备：急速等级提高78点。

断骨权杖
拾取后绑定
单手 单手锤
伤害：269-501 速度：1.70
每秒伤害：226.5
+92耐力
+48力量
黄色插槽
镶孔奖励：+4防御等级
耐久度：105/105
需要等级：80
物品等级：264
德鲁伊：在猎豹、熊、巨熊和枭兽形态下的攻击强度提高2403点。
装备：使你的躲闪等级增加42点。
装备：增加命中等级44点。
装备：增加防御等级41点。

蚀银腿甲
拾取后绑定
腿部 板甲
2310护甲值
+123耐力
+123智力
黄色插槽
蓝色插槽
红色插槽
镶孔奖励：+9法术强度
耐久度：120/120
需要等级：80
物品等级：264
装备：提高法术强度162点。
装备：增加爆击等级93点。
装备：急速等级提高99点。

白骨护卫的利斧
拾取后绑定
单手 单手斧
伤害：238-442 速度：1.50
每秒伤害：226.7
+61敏捷
+69耐力
蓝色插槽
镶孔奖励：+8攻击强度
耐久度：105/105
需要等级：80
物品等级：264
装备：攻击强度提高93点。
装备：急速等级提高46点。
装备：使你的护甲穿透等级提高38点。

冷魂护腕
拾取后绑定
手腕 锁甲
646护甲值
+69耐力
+69智力
红色插槽
镶孔奖励：+5法术强度
耐久度：50/50
需要等级：80
物品等级：264
装备：提高法术强度97点。
装备：急速等级提高56点。
装备：每5秒回复27点法力值。

玛洛加尔的斑驳环佩
拾取后绑定
颈部 颈部
+89力量
+124耐力
蓝色插槽
镶孔奖励：+6耐力
需要等级：80
物品等级：264
装备：增加防御等级35点。
装备：使你的躲闪等级增加51点。
装备：使你的招架等级增加48点。

源生萨隆邪铁

普通25人

冰封骨针
拾取后绑定
唯一
主手 匕首
伤害：113-359 速度：1.80
每秒伤害：130.9
+67耐力
+67智力
+59精神
耐久度：75/75
需要等级：80
物品等级：264
德鲁伊：在猎豹、熊、巨熊和枭兽形态下的攻击强度提高1065点。
装备：提高法术强度741点。
装备：增加爆击等级59点。

布尔托尔，白骨裁决者
拾取后绑定
双手 双手斧
伤害：801-1203 速度：3.40
每秒伤害：294.7
+169力量
+161耐力
红色插槽
蓝色插槽
镶孔奖励：+6力量
耐久度：120/120
需要等级：80
物品等级：264
击中时可能：偷取目标敌人2138到2362点生命力。

无尽迷宫指环
拾取后绑定
手指 手指
+69耐力
+69智力
蓝色插槽
镶孔奖励：+5法术强度
需要等级：80
物品等级：264
装备：提高法术强度97点。
装备：增加命中等级45点。
装备：增加爆击等级65点。

冰冠斥候护符
拾取后绑定
颈部 颈部
+69耐力
+69智力
+60精神
蓝色插槽
镶孔奖励：+5法术强度
需要等级：80
物品等级：264
装备：提高法术强度97点。
装备：急速等级提高52点。

燃铁壁垒
拾取后绑定
副手 盾牌
8873护甲值
248格挡
+69耐力
+69智力
耐久度：120/120
需要等级：80
物品等级：264
装备：提高法术强度106点。
装备：急速等级提高60点。
装备：增加爆击等级60点。

破碎冷魂腰带
拾取后绑定
腰部 布甲
199护甲值
+92耐力
+92智力
蓝色插槽
红色插槽
镶孔奖励：+7法术强度
耐久度：35/35
需要等级：80
物品等级：264
装备：提高法术强度122点。
装备：增加爆击等级64点。
装备：急速等级提高80点。

白骨巨人指环
拾取后绑定
手指 手指
+90敏捷
+90耐力
黄色插槽
镶孔奖励：+4敏捷
需要等级：80
物品等级：264
装备：攻击强度提高105点。
装备：增加命中等级54点。
装备：急速等级提高57点。

结霜皮靴
拾取后绑定
脚 皮甲
457护甲值
+104敏捷
+120耐力
黄色插槽
黄色插槽
镶孔奖励：+6敏捷
耐久度：60/60
需要等级：80
物品等级：264
装备：攻击强度提高161点。
装备：增加爆击等级80点。

装备：使你的护甲穿透等级提高64点。

军兵胸胄
拾取后绑定
胸部 板甲
2641护甲值
+161力量
+185耐力
黄色插槽
红色插槽
蓝色插槽
镶孔奖励：+8力量
耐久度：165/165
需要等级：80
物品等级：264
装备：增加爆击等级100点。
装备：增加命中等级92点。

融雪手甲
拾取后绑定
手套 皮甲
416护甲值
+92耐力
+92智力
+80精神
黄色插槽
红色插槽
镶孔奖励：+7法术强度
耐久度：40/40
需要等级：80
物品等级：264
装备：提高法术强度122点。
装备：急速等级提高64点。

雪蛇链盔
拾取后绑定
头部 锁甲
1200护甲值
+146敏捷
+128耐力
+85智力
多彩插槽
黄色插槽
镶孔奖励：+8敏捷
耐久度：85/85
需要等级：80
物品等级：264
装备：攻击强度提高200点。
装备：增加爆击等级100点。
装备：增加命中等级69点。

黑暗清算护腕
拾取后绑定
手腕 板甲
1155护甲值
+90力量
+124耐力
黄色插槽
镶孔奖励：+6耐力
耐久度：55/55
需要等级：80
物品等级：264
装备：增加防御等级48点。
装备：使你的招架等级增加40点。
装备：使你的躲闪等级增加48点。

玛洛加尔的寒冰之瞳
装备后绑定
手指 手指
+69耐力
+69智力
黄色插槽
镶孔奖励：+5法术强度
需要等级：80
物品等级：264
装备：提高法术强度97点。
装备：急速等级提高60点。
装备：每5秒回复26点法力值。

失落希望腿甲
拾取后绑定
腿部 板甲
2310护甲值
+123力量
+207耐力
红色插槽
蓝色插槽
黄色插槽
镶孔奖励：+12耐力
耐久度：120/120
需要等级：80
物品等级：264
装备：增加防御等级92点。
装备：使你的躲闪等级增加108点。
装备：增加命中等级74点。

斑驳的骨刺护肩
拾取后绑定
肩部 板甲
1980护甲值
+92耐力
+92智力
黄色插槽
蓝色插槽
镶孔奖励：+7法术强度
耐久度：100/100
需要等级：80
物品等级：264
装备：提高法术强度122点。
装备：增加爆击等级80点。
装备：每5秒回复32点法力值。

影霜碎片
任务物品

源生萨隆邪铁

英雄25人

冰封骨针
拾取后绑定
唯一
主手 匕首
伤害：143-414 速度：1.80
每秒伤害：154.5
+75耐力
+75智力
+66精神
蓝色插槽
镶孔奖励：+5法术强度
耐久度：75/75
需要等级：80
物品等级：277
德鲁伊：在猎豹、熊、巨熊和枭兽形态下的攻击强度提高1395点。
装备：提高法术强度836点。
装备：增加爆击等级50点。

无尽迷宫指环
拾取后绑定
手指 手指
+78耐力
+78智力
蓝色插槽
镶孔奖励：+5法术强度
需要等级：80
物品等级：277
装备：提高法术强度110点。
装备：增加命中等级52点。
装备：增加爆击等级73点。

布尔托尔，白骨裁决者
拾取后绑定
双手 双手斧
伤害：886-1329 速度：3.40
每秒伤害：325.7
+185力量
+173耐力
红色插槽
黄色插槽
蓝色插槽
镶孔奖励：+8力量
耐久度：120/120
需要等级：80
物品等级：277
击中时可能：偷取目标敌人2412到2664点生命力。

燃铁壁垒
拾取后绑定
副手 盾牌
9262护甲值
259格挡
+78耐力
+78智力
黄色插槽
镶孔奖励：+5法术强度
耐久度：120/120
需要等级：80
物品等级：277
装备：提高法术强度110点。
装备：急速等级提高60点。
装备：增加爆击等级68点。

冰冠斥候护符
拾取后绑定
颈部 颈部
+78耐力
+78智力
+68精神
蓝色插槽
镶孔奖励：+5法术强度
需要等级：80
物品等级：277
装备：提高法术强度110点。
装备：急速等级提高60点。

白骨巨人指环
拾取后绑定
手指 手指
+102敏捷
+102耐力
黄色插槽
镶孔奖励：+4敏捷
需要等级：80
物品等级：277
装备：攻击强度提高120点。
装备：增加命中等级62点。
装备：急速等级提高65点。

破碎冷魂腰带
拾取后绑定
腰部 布甲
208护甲值
+103耐力
+103智力
蓝色插槽
红色插槽
镶孔奖励：+7法术强度
耐久度：35/35
需要等级：80
物品等级：277
装备：提高法术强度140点。
装备：增加爆击等级74点。
装备：急速等级提高90点。

黑暗清算护腕
拾取后绑定
手腕 板甲
1206护甲值
+102力量
+141耐力
黄色插槽
镶孔奖励：+6耐力
耐久度：55/55
需要等级：80
物品等级：277
装备：增加防御等级54点。
装备：使你的招架等级增加46点。
装备：使你的躲闪等级增加54点。

雪蛇链盔
拾取后绑定
头部 锁甲
1253护甲值
+167敏捷
+144耐力
+96智力
多彩插槽
黄色插槽
镶孔奖励：+8敏捷
耐久度：85/85
需要等级：80
物品等级：277
装备：攻击强度提高228点。
装备：增加爆击等级114点。
装备：增加命中等级80点。

结霜皮靴
拾取后绑定
脚 皮甲
477护甲值
+120敏捷
+136耐力
黄色插槽
黄色插槽
镶孔奖励：+6敏捷
耐久度：60/60
需要等级：80
物品等级：277
装备：攻击强度提高181点。
装备：增加爆击等级90点。
装备：使你的护甲穿透等级提高74点。

军兵胸胄
拾取后绑定
胸部 板甲
2756护甲值
+185力量
+209耐力
黄色插槽
红色插槽
蓝色插槽
镶孔奖励：+8力量
耐久度：165/165
需要等级：80
物品等级：277
装备：增加爆击等级114点。
装备：增加命中等级106点。

玛洛加尔的寒冰之瞳
拾取后绑定
手指 手指
+78耐力
+78智力
黄色插槽
镶孔奖励：+5法术强度
需要等级：80
物品等级：277
装备：提高法术强度110点。
装备：急速等级提高68点。
装备：每5秒回复30点法力值。

融雪手甲
拾取后绑定
手套 皮甲

434护甲值
+103耐力
+103智力
+90精神
黄色插槽
红色插槽
镶孔奖励：+7法术强度
耐久度：40/40
需要等级：80
物品等级：277
装备：提高法术强度140点。
装备：急速等级提高74点。

失落希望腿甲
拾取后绑定
腿部 板甲
2412护甲值
+139力量
+239耐力
红色插槽
蓝色插槽
黄色插槽
镶孔奖励：+12耐力
耐久度：120/120
需要等级：80
物品等级：277
装备：增加防御等级106点。
装备：使你的躲闪等级增加122点。
装备：增加命中等级85点。

斑驳的骨刺护肩
拾取后绑定
肩部 板甲
2067护甲值
+103耐力
+103智力
黄色插槽
蓝色插槽
镶孔奖励：+7法术强度
耐久度：100/100
需要等级：80
物品等级：277
装备：提高法术强度140点。
装备：增加爆击等级90点。
装备：每5秒回复37点法力值。

影霜碎片
任务物品

源生萨隆邪铁

亡语者女士

普通10人

天灾领主权杖
拾取后绑定
副手 副手
+61耐力
+61智力
需要等级：80
物品等级：251
装备：提高法术强度94点。
装备：增加命中等级57点。
装备：增加爆击等级47点。

海洋之神骨弓
拾取后绑定
远程 弓
伤害：491-814 速度：2.90
每秒伤害：224.9
+45敏捷
+34耐力
耐久度：90/90
需要等级：80
物品等级：251
装备：攻击强度提高69点。
装备：增加爆击等级31点。
装备：增加命中等级28点。

女武神护手
拾取后绑定
手套 布甲
211护甲值
+81耐力
+81智力
黄色插槽
黄色插槽
镶孔奖励：+7法术强度
耐久度：35/35
需要等级：80
物品等级：251
装备：提高法术强度106点。
装备：增加命中等级71点。
装备：急速等级提高55点。

密语尖牙颅骨
拾取后绑定
唯一
饰品 饰品
需要等级：80
物品等级：251
装备：增加爆击等级131点。
装备：当你造成伤害时，有一定的几率获得1100点攻击强度，持续15秒。

极寒绞索胸甲
拾取后绑定
胸部 皮甲
636护甲值
+132敏捷
+93耐力
黄色插槽
红色插槽
蓝色插槽
镶孔奖励：+8敏捷
耐久度：120/120
需要等级：80
物品等级：251
装备：攻击强度提高200点。
装备：急速等级提高99点。
装备：使你的护甲穿透等级提高79点。

亡语狂热者头盔
拾取后绑定
头部 板甲
2052护甲值
+140力量
+164耐力
多彩插槽
蓝色插槽
镶孔奖励：+8爆击等级
耐久度：100/100
需要等级：80
物品等级：251
装备：增加爆击等级95点。
装备：急速等级提高68点。

窃魂者的织带
拾取后绑定
腰部 皮甲
358护甲值
+91敏捷
+81耐力
蓝色插槽
黄色插槽
镶孔奖励：+6敏捷
耐久度：40/40
需要等级：80
物品等级：251
装备：攻击强度提高162点。
装备：增加命中等级46点。
装备：增加爆击等级76点。

冰雨裹手
拾取后绑定
手套 锁甲
883护甲值
+91敏捷
+84耐力
+60智力
红色插槽
红色插槽
镶孔奖励：+6命中等级
耐久度：50/50
需要等级：80
物品等级：251
装备：攻击强度提高142点。
装备：使你的护甲穿透等级提高49点。
装备：增加命中等级55点。

霜籽长靴
拾取后绑定
唯一
脚 皮甲
437护甲值
+81耐力
+81智力
蓝色插槽
红色插槽
镶孔奖励：+7法术强度
耐久度：60/60
需要等级：80
物品等级：251
装备：提高法术强度106点。
装备：急速等级提高76点。
装备：增加爆击等级46点。

食尸鬼指挥官胸甲
拾取后绑定
胸部 板甲
2526护甲值
+144力量
+179耐力
黄色插槽
蓝色插槽
蓝色插槽
镶孔奖励：+8躲闪等级
耐久度：165/165
需要等级：80
物品等级：251
装备：增加防御等级81点。
装备：使你的招架等级增加76点。
装备：使你的躲闪等级增加42点。

黑暗祝福护腕
拾取后绑定
手腕 布甲
148护甲值
+61耐力
+61智力
+51精神
蓝色插槽
镶孔奖励：+4精神
耐久度：35/35
需要等级：80
物品等级：251
装备：提高法术强度85点。
装备：增加爆击等级47点。

亡语信徒腰带
拾取后绑定
唯一
腰部 锁甲
795护甲值
+81耐力
+81智力
红色插槽
黄色插槽
镶孔奖励：每5秒法力回复+3
耐久度：50/50
需要等级：80
物品等级：251
装备：提高法术强度106点。
装备：急速等级提高74点。
装备：每5秒回复25点法力值。

英雄10人

天灾领主权杖
拾取后绑定
副手 副手
+69耐力
+69智力
红色插槽
镶孔奖励：+5法术强度
需要等级：80
物品等级：264
装备：提高法术强度97点。
装备：增加命中等级65点。
装备：增加爆击等级45点。

海洋之神骨弓
拾取后绑定
远程 弓
伤害：555-912 速度：2.90
每秒伤害：253.1
+43敏捷
+39耐力
红色插槽
镶孔奖励：+4敏捷
耐久度：90/90
需要等级：80
物品等级：264
装备：攻击强度提高78点。
装备：增加爆击等级36点。
装备：增加命中等级23点。

女武神护手
拾取后绑定
手套 布甲
221护甲值
+92耐力
+92智力
黄色插槽
黄色插槽
镶孔奖励：+7法术强度
耐久度：35/35
需要等级：80
物品等级：264
装备：提高法术强度122点。
装备：增加命中等级80点。
装备：急速等级提高64点。

密语尖牙颅骨
拾取后绑定
唯一
饰品 饰品
需要等级：80
物品等级：264
装备：增加爆击等级148点。
装备：当你造成伤害时，有一定的几率提高1250点攻击强度，持续15秒。

冰雨裹手
拾取后绑定
手套 锁甲
923护甲值
+104敏捷
+95耐力
+68智力
红色插槽
红色插槽
镶孔奖励：+6命中等级
耐久度：50/50
需要等级：80
物品等级：264
装备：攻击强度提高161点。
装备：使你的护甲穿透等级提高56点。
装备：增加命中等级64点。

窃魂者的织带
拾取后绑定

腰部 皮甲
374护甲值
+104敏捷
+92耐力
蓝色插槽
黄色插槽
镶孔奖励：+6敏捷
耐久度：40/40
需要等级：80
物品等级：264
装备：攻击强度提高183点。
装备：增加命中等级54点。
装备：增加爆击等级86点。

极寒绞索胸甲
拾取后绑定
胸部 皮甲
665护甲值
+150敏捷
+107耐力
黄色插槽
红色插槽
蓝色插槽
镶孔奖励：+8敏捷
耐久度：120/120
需要等级：80
物品等级：264
装备：攻击强度提高228点。
装备：急速等级提高111点。
装备：使你的护甲穿透等级提高91点。

黑暗祝福护腕
拾取后绑定
手腕 布甲
155护甲值
+69耐力
+69智力
+58精神
蓝色插槽
镶孔奖励：+4精神
耐久度：35/35
需要等级：80
物品等级：264
装备：提高法术强度97点。
装备：增加爆击等级53点。

霜籽长靴
拾取后绑定
唯一
脚 皮甲
457护甲值
+92耐力
+92智力
蓝色插槽
红色插槽
镶孔奖励：+7法术强度
耐久度：60/60
需要等级：80
物品等级：264
装备：提高法术强度122点。
装备：急速等级提高86点。
装备：增加爆击等级54点。

亡语信徒腰带
拾取后绑定
唯一
腰部 锁甲
831护甲值
+92耐力
+92智力
红色插槽
黄色插槽
镶孔奖励：每5秒法力回复+3
耐久度：50/50
需要等级：80
物品等级：264
装备：提高法术强度122点。
装备：急速等级提高84点。
装备：每5秒回复29点法力值。

食尸鬼指挥官胸甲
拾取后绑定
胸部 板甲
2641护甲值
+162力量
+207耐力
黄色插槽
蓝色插槽
蓝色插槽
镶孔奖励：+8躲闪等级
耐久度：165/165
需要等级：80
物品等级：264
装备：增加防御等级91点。
装备：使你的招架等级增加85点。
装备：使你的躲闪等级增加51点。

亡语狂热者头盔
拾取后绑定
头部 板甲
2145护甲值
+161力量
+185耐力
多彩插槽
蓝色插槽
镶孔奖励：+8爆击等级
耐久度：100/100
需要等级：80
物品等级：264
装备：增加爆击等级108点。
装备：急速等级提高79点。

源生萨隆邪铁

普通25人

尼伯龙根
拾取后绑定
双手 法杖
伤害：294-542 速度：2.10
每秒伤害：199.0
+99耐力
+107智力
红色插槽
蓝色插槽
镶孔奖励：+7法术强度
耐久度：120/120
需要等级：80
物品等级：264
德鲁伊：在猎豹、熊、巨熊和枭兽形态下的攻击强度提高2018点。
装备：提高法术强度741点。
装备：你的有害法术有一定的几率召唤一个华尔琪为你作战，持续30秒。

佐德的机括长弓
拾取后绑定
远程 弓
伤害：542-887 速度：2.80
每秒伤害：255.0
+34敏捷
+51耐力
耐久度：90/90
需要等级：80
物品等级：264
装备：你的远程攻击有4%的几率使你立即用此武器造成50%的武器伤害。
“在他面前下跪。”

亡语者女士的脆弱护腕
装备后绑定
手腕 布甲
155护甲值
+69耐力
+69智力
黄色插槽
镶孔奖励：+5法术强度
耐久度：35/35
需要等级：80
物品等级：264
装备：提高法术强度97点。
装备：增加爆击等级65点。
装备：增加命中等级45点。

染血的信徒肩甲
拾取后绑定
肩部 皮甲
499护甲值
+112敏捷
+120耐力
黄色插槽
红色插槽
镶孔奖励：+6敏捷
耐久度：70/70
需要等级：80
物品等级：264
装备：攻击强度提高145点。
装备：增加爆击等级80点。
装备：急速等级提高64点。

安卡哈猎豹护颈
拾取后绑定
颈部 颈部
+95力量
+103耐力
蓝色插槽
镶孔奖励：+4力量
需要等级：80
物品等级：264
装备：增加爆击等级60点。
装备：增加命中等级52点。

血沁邪铁战靴
拾取后绑定
脚 板甲
1815护甲值
+129力量
+137耐力
黄色插槽
红色插槽
镶孔奖励：+6力量
耐久度：75/75
需要等级：80
物品等级：264
装备：增加爆击等级80点。
装备：使你的护甲穿透等级提高72点。

袭心
拾取后绑定
单手 匕首
伤害：326-490 速度：1.80
每秒伤害：226.7
+69耐力
耐久度：75/75
需要等级：80
物品等级：264
德鲁伊：在猎豹、熊、巨熊和枭兽形态下的攻击强度提高2406点。
装备：攻击强度提高93点。
装备：你的近战武器攻击有一定的几率触发精神鼓舞，每2秒赋予你4点能量、2点怒气或120点法力，持续10秒。

北方之光护腿
拾取后绑定
腿部 锁甲
1293护甲值
+146敏捷
+128耐力
+85智力
蓝色插槽
红色插槽
黄色插槽
镶孔奖励：+8敏捷
耐久度：105/105
需要等级：80
物品等级：264
装备：攻击强度提高200点。
装备：增加爆击等级92点。
装备：使你的护甲穿透等级提高77点。

狂语之戒
拾取后绑定
手指 手指
+69耐力
+69智力
+60精神
黄色插槽
镶孔奖励：+5法术强度
需要等级：80
物品等级：264
装备：提高法术强度97点。
装备：增加爆击等级52点。

仁慈杀戮肩甲
拾取后绑定
肩部 布甲
265护甲值
+92耐力
+92智力
蓝色插槽
红色插槽
镶孔奖励：+7法术强度
耐久度：60/60
需要等级：80
物品等级：264
装备：提高法术强度122点。
装备：急速等级提高80点。
装备：增加命中等级64点。

阵亡领主的手甲
拾取后绑定
手套 板甲
1650护甲值
+92耐力
+92智力
蓝色插槽
红色插槽
镶孔奖励：+7法术强度
耐久度：55/55
需要等级：80
物品等级：264
装备：提高法术强度122点。
装备：增加爆击等级80点。
装备：急速等级提高64点。

亡语胸甲
拾取后绑定
胸部 皮甲
665护甲值
+123耐力
+123智力
+108精神
蓝色插槽
红色插槽
黄色插槽
镶孔奖励：+9法术强度
耐久度：120/120
需要等级：80
物品等级：264
装备：提高法术强度162点。
装备：增加爆击等级84点。

冥光胫甲
拾取后绑定
脚 锁甲
1016护甲值

+92耐力
+92智力
蓝色插槽
红色插槽
镶孔奖励：+7法术强度
耐久度：70/70
需要等级：80
物品等级：264
装备：提高法术强度122点。
装备：增加爆击等级72点。
装备：每5秒回复36点法力值。

碎裂的羊头护盔
拾取后绑定
头部 板甲
2145护甲值
+123力量
+207耐力
多彩插槽
红色插槽
镶孔奖励：+12耐力
耐久度：100/100
需要等级：80
物品等级：264
装备：增加防御等级108点。
装备：增加命中等级74点。
装备：使你的躲闪等级增加92点。

蛮力指环
拾取后绑定
手指 手指
+90力量
+124耐力
红色插槽
镶孔奖励：+6耐力
需要等级：80
物品等级：264
装备：增加防御等级42点。
装备：使你的躲闪等级增加43点。
装备：使你的招架等级增加48点。

影霜碎片
任务物品

源生萨隆邪铁

英雄25人

佐德的机括长弓
拾取后绑定
远程 弓
伤害：618-999 速度：2.80
每秒伤害：288.9
+22敏捷
+57耐力
蓝色插槽
镶孔奖励：+8攻击强度
耐久度：90/90
需要等级：80
物品等级：277
装备：你的远程攻击有5%的几率使你立即用此武器造成50%的武器伤害。
“在他面前下跪。”

尼伯龙根
拾取后绑定
双手 法杖
伤害：346-620 速度：2.10
每秒伤害：229.9
+103耐力
+115智力
红色插槽
蓝色插槽
黄色插槽
镶孔奖励：+9法术强度
耐久度：120/120
需要等级：80
物品等级：277
德鲁伊：在猎豹、熊、巨熊和枭兽形态下的攻击强度提高2451点。
装备：法术强度提高837点。
装备：你的有害法术有一定的几率召唤一个华尔琪为你作战，持续30秒。

亡语者女士的脆弱护腕
拾取后绑定
手腕 布甲
162护甲值
+78耐力
+78智力
黄色插槽
镶孔奖励：+5法术强度
耐久度：35/35
需要等级：80
物品等级：277
装备：提高法术强度110点。
装备：增加爆击等级73点。
装备：增加命中等级52点。

狂语之戒
拾取后绑定
手指 手指
+78耐力
+78智力
+68精神
黄色插槽
镶孔奖励：+5法术强度
需要等级：80
物品等级：277
装备：提高法术强度110点。
装备：增加爆击等级60点。

染血的信徒肩甲
拾取后绑定
肩部 皮甲
521护甲值
+128敏捷
+136耐力
黄色插槽
红色插槽
镶孔奖励：+6敏捷
耐久度：70/70
需要等级：80
物品等级：277
装备：攻击强度提高165点。
装备：增加爆击等级90点。
装备：急速等级提高74点。

安卡哈猎豹护颈
拾取后绑定
颈部 颈部
+108力量
+116耐力
蓝色插槽
镶孔奖励：+4力量
需要等级：80
物品等级：277
装备：增加爆击等级68点。
装备：增加命中等级60点。

北方之光护腿
拾取后绑定
腿部 锁甲
1349护甲值
+167敏捷
+144耐力
+96智力
蓝色插槽
红色插槽
黄色插槽
镶孔奖励：+8敏捷
耐久度：105/105
需要等级：80
物品等级：277
装备：攻击强度提高228点。
装备：增加爆击等级106点。
装备：使你的护甲穿透等级提高88点。

血沁邪铁战靴
拾取后绑定
脚 板甲
1895护甲值
+139力量
+155耐力
黄色插槽
蓝色插槽
镶孔奖励：+6力量
耐久度：75/75
需要等级：80
物品等级：277
装备：增加爆击等级90点。
装备：使你的护甲穿透等级提高74点。

仁慈杀戮肩甲
拾取后绑定
肩部 布甲
277护甲值
+103耐力
+103智力
蓝色插槽
红色插槽
镶孔奖励：+7法术强度
耐久度：60/60
需要等级：80
物品等级：277
装备：提高法术强度140点。
装备：急速等级提高90点。
装备：增加命中等级74点。

裘心
拾取后绑定
单手 匕首
伤害：360-541 速度：1.80
每秒伤害：250.3
+78耐力
黄色插槽
镶孔奖励：+8攻击强度
耐久度：75/75
需要等级：80
物品等级：277
德鲁伊：在猎豹、熊、巨熊和枭兽形态下的攻击强度提高2736点。
装备：攻击强度提高95点。
装备：你的近战武器攻击有一定的几率触发精神鼓舞，每2秒赋予你4点能量、2点怒气或120点法力，持续12秒。

冥光胫甲
拾取后绑定
脚 锁甲
1060护甲值
+103耐力
+103智力
蓝色插槽
红色插槽
镶孔奖励：+7法术强度
耐久度：70/70
需要等级：80
物品等级：277
装备：提高法术强度140点。
装备：增加爆击等级82点。
装备：每5秒回复41点法力值。

蛮力指环
拾取后绑定
手指 手指
+102力量
+141耐力
红色插槽
镶孔奖励：+6耐力
需要等级：80
物品等级：277
装备：增加防御等级47点。
装备：使你的躲闪等级增加50点。
装备：使你的招架等级增加54点。

亡语胸甲
拾取后绑定
胸部 皮甲
694护甲值
+139耐力
+139智力
+122精神
蓝色插槽
红色插槽
黄色插槽
镶孔奖励：+9法术强度
耐久度：120/120
需要等级：80
物品等级：277
装备：提高法术强度186点。
装备：增加爆击等级98点。

碎裂的羊头护盔
拾取后绑定
头部 板甲
2239护甲值
+139力量
+239耐力
多彩插槽
红色插槽
镶孔奖励：+12耐力
耐久度：100/100
需要等级：80
物品等级：277
装备：增加防御等级122点。
装备：增加命中等级85点。
装备：使你的躲闪等级增加106点。

阵亡领主的手甲
拾取后绑定
手套 板甲
1723护甲值
+103耐力
+103智力
蓝色插槽
红色插槽
镶孔奖励：+7法术强度
耐久度：55/55
需要等级：80
物品等级：277
装备：提高法术强度140点。
装备：增加爆击等级90点。
装备：急速等级提高74点。

影霜碎片
任务物品

源生萨隆邪铁

炮艇战

普通10人

午夜之阳
拾取后绑定
唯一
主手 匕首
伤害：103-325 速度：1.80
每秒伤害：118.7
+59耐力
+59智力
耐久度：75/75

需要等级：80
物品等级：251
装备：提高法术强度657点。
装备：每5秒回复28点法力值。
装备：急速等级提高46点。

穆拉丁的望远镜
拾取后绑定
唯一
饰品 饰品
需要等级：80
物品等级：251
装备：增加爆击等级131点。
装备：每当你对敌人造成法术伤害时，可获得18点法术能量，持续10秒，最多可堆叠10次。

冰霜巨人的斩首斧
拾取后绑定
单手 单手斧
伤害：374-695 速度：2.60
每秒伤害：205.6
+62敏捷
+47耐力
耐久度：105/105
需要等级：80
物品等级：251
装备：攻击强度提高94点。
装备：增加爆击等级45点。
装备：使你的护甲穿透等级提高35点。

无尽寒冬
拾取后绑定
副手 盾牌
8487护甲值
237格挡
+80力量
+120耐力
耐久度：120/120
需要等级：80
物品等级：251
装备：增加防御等级42点。
装备：使你的盾牌档格等级增加37点。
装备：使你的招架等级增加45点。

萨隆邪铁石像鬼披风
拾取后绑定
背部 布甲
169护甲值
+83力量
+91耐力
红色插槽
镶孔奖励：+4力量
需要等级：80
物品等级：251
装备：增加爆击等级32点。
装备：急速等级提高61点。
“比你一般的披风或斗蓬还长。”

失落希望护肩
拾取后绑定
肩部 锁甲
1060护甲值
+107敏捷
+84耐力
+49智力
红色插槽
蓝色插槽
镶孔奖励：+6急速等级
耐久度：85/85
需要等级：80
物品等级：251
装备：攻击强度提高112点。
装备：使你的护甲穿透等级提高62点。
装备：急速等级提高44点。

龙骨漆彩长靴
拾取后绑定
脚 板甲
1736护甲值
+106力量
+122耐力
蓝色插槽
红色插槽
镶孔奖励：+6力量
耐久度：75/75
需要等级：80
物品等级：251
装备：使你的护甲穿透等级提高73点。
装备：精准等级提高52点。

冰冠城防护腕
拾取后绑定
手腕 锁甲
618护甲值
+72敏捷
+42耐力
+42智力
红色插槽
镶孔奖励：+4敏捷
耐久度：50/50
需要等级：80
物品等级：251
装备：攻击强度提高114点。
装备：增加命中等级42点。
装备：增加爆击等级39点。

黑暗苦痛束带
拾取后绑定
腰部 皮甲
358护甲值
+81耐力
+81智力
+71精神
蓝色插槽
黄色插槽
镶孔奖励：+7法术强度
耐久度：40/40
需要等级：80
物品等级：251
装备：提高法术强度106点。
装备：增加爆击等级55点。

灰霜护腕
拾取后绑定
手腕 板甲
1105护甲值
+70耐力
+57智力
蓝色插槽
镶孔奖励：+4智力
耐久度：55/55
需要等级：80
物品等级：251
装备：提高法术强度85点。
装备：急速等级提高45点。
装备：每5秒回复27点法力值。

玄冰维库人头盔
拾取后绑定
头部 锁甲
1148护甲值
+97耐力
+103智力
多彩插槽
黄色插槽
镶孔奖励：+9法术强度
耐久度：85/85
需要等级：80
物品等级：251
装备：提高法术强度149点。
装备：急速等级提高88点。
装备：每5秒回复43点法力值。

憎恶血戒
拾取后绑定
手指 手指
+49力量
+108耐力
蓝色插槽
镶孔奖励：+6耐力
需要等级：80
物品等级：251
装备：增加命中等级47点。
装备：使你的躲闪等级增加56点。
装备：增加防御等级49点。

英雄10人

穆拉丁的望远镜
拾取后绑定
唯一
饰品 饰品
需要等级：80
物品等级：264
装备：增加爆击等级152点。
装备：每当你对敌人造成法术伤害时，可获得20点法术能量，持续10秒，最多可堆叠10次。

午夜之阳
拾取后绑定
唯一
主手 匕首
伤害：113-359 速度：1.80
每秒伤害：130.9
+67耐力
+59智力
黄色插槽
镶孔奖励：+4急速等级
耐久度：75/75
需要等级：80
物品等级：264
装备：提高法术强度741点。
装备：每5秒回复27点法力值。
装备：急速等级提高51点。

冰霜巨人的斩首斧
拾取后绑定
单手 单手斧
伤害：412-766 速度：2.60
每秒伤害：226.5
+61敏捷
+53耐力
红色插槽
镶孔奖励：+8攻击强度
耐久度：105/105
需要等级：80
物品等级：264
装备：攻击强度提高106点。
装备：增加爆击等级50点。
装备：使你的护甲穿透等级提高31点。

无尽寒冬
拾取后绑定
副手 盾牌
8873护甲值
248格挡
+82力量
+124耐力
蓝色插槽
镶孔奖励：+6耐力
耐久度：120/120
需要等级：80
物品等级：264
装备：增加防御等级48点。
装备：使你的盾牌档格等级增加42点。
装备：使你的招架等级增加51点。

冰冠城防护腕
拾取后绑定
手腕 锁甲
646护甲值
+82敏捷
+71耐力
+48智力
红色插槽
镶孔奖励：+4敏捷
耐久度：50/50
需要等级：80
物品等级：264
装备：攻击强度提高129点。
装备：增加命中等级48点。
装备：增加爆击等级45点。

失落希望护肩
拾取后绑定
肩部 锁甲
1108护甲值
+120敏捷
+95耐力
+56智力
红色插槽
蓝色插槽
镶孔奖励：+6急速等级
耐久度：85/85
需要等级：80
物品等级：264
装备：攻击强度提高130点。
装备：使你的护甲穿透等级提高70点。
装备：急速等级提高52点。

龙骨漆彩长靴
拾取后绑定
脚 板甲
1815护甲值
+121力量
+137耐力
蓝色插槽
红色插槽
镶孔奖励：+6力量
耐久度：75/75
需要等级：80
物品等级：264
装备：使你的护甲穿透等级提高83点。
装备：精准等级提高60点。

萨隆邪铁石像鬼披风
拾取后绑定
背部 布甲
177护甲值
+95力量
+103耐力
红色插槽
镶孔奖励：+4力量
需要等级：80
物品等级：264
装备：增加爆击等级38点。
装备：急速等级提高69点。

玄冰维库人头盔
拾取后绑定
头部 锁甲
1200护甲值
+111耐力
+117智力
多彩插槽
黄色插槽
镶孔奖励：+9法术强度

耐久度：85/85
需要等级：80
物品等级：264
装备：提高法术强度171点。
装备：急速等级提高100点。
装备：每5秒回复49点法力值。

憎恶血戒
拾取后绑定
手指 手指
+57力量
+124耐力
蓝色插槽
镶孔奖励：+6耐力
需要等级：80
物品等级：264
装备：增加命中等级53点。
装备：使你的躲闪等级增加63点。
装备：增加防御等级56点。

黑暗苦痛束带
拾取后绑定
腰部 皮甲
374护甲值
+92耐力
+92智力
+80精神
蓝色插槽
黄色插槽
镶孔奖励：+7法术强度
耐久度：40/40
需要等级：80
物品等级：264
装备：提高法术强度122点。
装备：增加爆击等级64点。

灰霭护腕
拾取后绑定
手腕 板甲
1155护甲值
+79耐力
+65智力
蓝色插槽
镶孔奖励：+4智力
耐久度：55/55
需要等级：80
物品等级：264
装备：提高法术强度97点。
装备：急速等级提高52点。
装备：每5秒回复30点法力值。

源生萨隆邪铁

普通25人

默悼护符
拾取后绑定
颈部 颈部
+69耐力
+69智力
黄色插槽
镶孔奖励：+5法术强度
需要等级：80
物品等级：264
装备：提高法术强度97点。
装备：急速等级提高60点。
装备：增加命中等级52点。

飞升之戒
拾取后绑定
手指 手指
+69耐力
+69智力
蓝色插槽
镶孔奖励：+5法术强度
需要等级：80
物品等级：264
装备：提高法术强度97点。
装备：增加爆击等级60点。
装备：急速等级提高52点。

炮艇上尉的护手
拾取后绑定
手套 布甲
221护甲值
+92耐力
+92智力
蓝色插槽
红色插槽
镶孔奖励：+7法术强度
耐久度：35/35
需要等级：80
物品等级：264
装备：提高法术强度122点。
装备：急速等级提高80点。
装备：增加命中等级64点。

秘室杀手斗篷
拾取后绑定
背部 布甲
177护甲值
+90敏捷
+90耐力
黄色插槽
镶孔奖励：+4敏捷
需要等级：80
物品等级：264
装备：攻击强度提高105点。
装备：增加爆击等级52点。
装备：急速等级提高60点。

白熊之爪护腕
拾取后绑定
手腕 板甲
1155护甲值
+95力量
+103耐力
黄色插槽
镶孔奖励：+4力量
耐久度：55/55
需要等级：80
物品等级：264
装备：增加爆击等级60点。
装备：增加命中等级52点。

骷髅领主之环
拾取后绑定
手指 手指
+95力量
+103耐力
黄色插槽
镶孔奖励：+4力量
需要等级：80
物品等级：264
装备：增加爆击等级60点。
装备：精准等级提高52点。

镇魂币
拾取后绑定
唯一
饰品 饰品
需要等级：80
物品等级：264
装备：使你的躲闪等级增加152点。
装备：当你受到的近战攻击使你的生命力降低至35%以下时，你将获得5712点护甲值，持续10秒。每30秒只能发动一次。

阿尔索的算盘
拾取后绑定
唯一
饰品 饰品
需要等级：80
物品等级：264
装备：提高法术强度179点。
装备：每当你的法术治疗一名目标时，有一定的几率立即治疗周围的其它友方目标5549到6450点生命力。

伊克菲鲁斯的奇迹袋
装备后绑定
胸部 皮甲
665护甲值
+146敏捷
+162耐力
红色插槽
蓝色插槽
黄色插槽
镶孔奖励：+8敏捷
耐久度：120/120
需要等级：80
物品等级：264
装备：攻击强度提高200点。
装备：增加命中等级100点。
装备：精准等级提高92点。

天灾降临战斧
拾取后绑定
单手 单手斧
伤害：238-442 速度：1.50
每秒伤害：226.7
+69敏捷
+69耐力
耐久度：105/105
需要等级：80
物品等级：264
装备：攻击强度提高93点。
装备：增加爆击等级46点。
装备：使你的护甲穿透等级提高46点。

天灾猎手臂铠
拾取后绑定
手腕 锁甲
646护甲值
+90敏捷
+71耐力
+48智力
蓝色插槽
镶孔奖励：+4敏捷
耐久度：50/50
需要等级：80
物品等级：264
装备：攻击强度提高105点。
装备：增加爆击等级60点。
装备：使你的护甲穿透等级提高40点。

异常生长之靴
拾取后绑定
唯一
脚 皮甲
457护甲值
+92耐力
+92智力
+64精神
黄色插槽
红色插槽
镶孔奖励：+5法术强度
耐久度：60/60
需要等级：80
物品等级：264
装备：提高法术强度122点。
装备：增加爆击等级80点。

公正之怒腰带
拾取后绑定
腰部 板甲
1485护甲值
+92耐力
+92智力
黄色插槽
蓝色插槽
镶孔奖励：+7法术强度
耐久度：55/55
需要等级：80
物品等级：264
装备：提高法术强度122点。
装备：增加爆击等级80点。
装备：每5秒回复32点法力值。

科雷萨仪祭之冠
拾取后绑定
头部 布甲
287护甲值
+123耐力
+123智力
+100精神
多彩插槽
黄色插槽
镶孔奖励：+9法术强度
耐久度：60/60
需要等级：80
物品等级：264
装备：提高法术强度162点。
装备：增加爆击等级92点。

白骨将领的肩甲
拾取后绑定
肩部 板甲
1980护甲值
+120力量
+157耐力
黄色插槽
蓝色插槽
镶孔奖励：+9耐力
耐久度100/100
需要等级：80
物品等级：264
装备：增加防御等级63点。
装备：使你的招架等级增加55点。
装备：使你的躲闪等级增加55点。

影霜碎片
任务物品

源生萨隆邪铁

英雄25人

飞升之戒
拾取后绑定
手指 手指
+78耐力
+78智力
蓝色插槽
镶孔奖励：+5法术强度
需要等级：80
物品等级：277
装备：提高法术强度110点。
装备：增加爆击等级68点。
装备：急速等级提高60点。

默悼护符
拾取后绑定
颈部 颈部
+78耐力
+78智力
黄色插槽
镶孔奖励：+5法术强度
需要等级：80
物品等级：277
装备：提高法术强度110点。
装备：急速等级提高68点。
装备：增加命中等级60点。

白熊之爪护腕
拾取后绑定
手腕 板甲
1206护甲值

+108力量
+116耐力
黄色插槽
镶孔奖励：+4力量
耐久度：55/55
需要等级：80
物品等级：277
装备：增加爆击等级68点。
装备：增加命中等级60点。

秘室杀手斗篷
拾取后绑定
背部 布甲
185护甲值
+102敏捷
+102耐力
黄色插槽
镶孔奖励：+4敏捷
需要等级：80
物品等级：277
装备：攻击强度提高120点。
装备：增加爆击等级60点。
装备：急速等级提高68点。

天灾降临战斧
拾取后绑定
单手 单手斧
伤害：263-489 速度：1.50
每秒伤害：250.7
+78敏捷
+78耐力
黄色插槽
镶孔奖励：+4敏捷
耐久度：105/105
需要等级：80
物品等级：277
装备：攻击强度提高88点。
装备：增加爆击等级52点。
装备：使你的护甲穿透等级提高44点。

阿尔索的算盘
拾取后绑定
唯一
饰品 饰品
需要等级：80
物品等级：277
装备：提高法术强度201点。
装备：每当你的法术治疗一名目标时，有一定的几率立即治疗周围的其它友方目标6279到7298点生命力。

伊克菲鲁斯的奇迹袋
拾取后绑定
胸部 皮甲
694护甲值
+167敏捷
+183耐力
红色插槽
蓝色插槽
黄色插槽
镶孔奖励：+8敏捷
耐久度：120/120
需要等级：80
物品等级：277
装备：攻击强度提高228点。
装备：增加命中等级114点。
装备：精准等级提高106点。

天灾猎手臂铠
拾取后绑定
手腕 锁甲
675护甲值
+102敏捷
+80耐力
+54智力
蓝色插槽
镶孔奖励：+4敏捷
耐久度：50/50
需要等级：80
物品等级：277
装备：攻击强度提高120点。
装备：增加爆击等级68点。
装备：使你的护甲穿透等级提高46点。

镇魂币
拾取后绑定
唯一
饰品 饰品
需要等级：80
物品等级：277
装备：使你的躲闪等级增加172点。
装备：当你受到的近战攻击使你的生命力降低至35%以下时，你将获得6426点护甲值，持续10秒。每30秒只能发动一次。

炮艇上尉的护手
拾取后绑定
手套 布甲
231护甲值
+103耐力
+103智力
蓝色插槽
红色插槽
镶孔奖励：+7法术强度
耐久度：35/35
需要等级：80
物品等级：277
装备：提高法术强度140点。
装备：急速等级提高90点。
装备：增加命中等级74点。

科雷萨仪祭之冠
拾取后绑定
头部 布甲
300护甲值
+139耐力
+139智力
+114精神
多彩插槽
黄色插槽
镶孔奖励：+9法术强度
耐久度：60/60
需要等级：80
物品等级：277
装备：提高法术强度186点。
装备：增加爆击等级106点。

异常生长之靴
拾取后绑定
脚 皮甲
477护甲值
+103耐力
+103智力
+74精神
黄色插槽
红色插槽
镶孔奖励：+7法术强度
耐久度：60/60
需要等级：80
物品等级：277
装备：提高法术强度140点。
装备：增加爆击等级90点。

公正之怒腰带
拾取后绑定
腰部 板甲
1550护甲值
+103耐力
+103智力
黄色插槽
蓝色插槽
镶孔奖励：+7法术强度
耐久度：55/55
需要等级：80
物品等级：277
装备：提高法术强度140点。
装备：增加爆击等级90点。
装备：每5秒回复37点法力值。

骷髅领主之环
拾取后绑定
手指 手指
+108力量
+116耐力
黄色插槽
镶孔奖励：+4力量
需要等级：80
物品等级：277
装备：增加爆击等级68点。
装备：精准等级提高60点。

白骨将领的肩甲
拾取后绑定
肩部 板甲
2067护甲值
+136力量
+180耐力
黄色插槽
蓝色插槽
镶孔奖励：+9耐力
耐久度：100/100
需要等级：80
物品等级：277
装备：增加防御等级71点。
装备：使你的招架等级增加63点。
装备：使你的躲闪等级增加63点。

影霜碎片
任务物品

源生萨隆邪铁

死亡使者萨鲁法尔

普通10人

玛格汉大酋长的法杖
拾取后绑定
双手 法杖
伤害：393-725 速度：3.10
每秒伤害：180.2
+97耐力
+101智力
+136精神
蓝色插槽
蓝色插槽
镶孔奖励：+7法术强度
耐久度：120/120
需要等级：80
物品等级：251
德鲁伊：在猎豹、熊、巨熊和枭兽形态下的攻击强度提高1755点。
装备：提高法术强度657点。
装备：急速等级提高136点。

拉玛兰迪的抉择之刃
拾取后绑定
双手 双手斧
伤害：748-1123 速度：3.50
每秒伤害：267.3
+148力量
+164耐力
蓝色插槽
蓝色插槽
镶孔奖励：+6力量
耐久度：120/120
需要等级：80
物品等级：251
装备：使你的护甲穿透等级提高83点。
装备：精准等级提高91点。

斩魂垂饰
拾取后绑定
颈部 颈部
+61耐力
+61智力
黄色插槽
镶孔奖励：+5法术强度
需要等级：80
物品等级：251
装备：提高法术强度85点。
装备：增加爆击等级55点。
装备：急速等级提高43点。

剑痕护胸
拾取后绑定
胸部 板甲
2526护甲值
+152力量
+164耐力
蓝色插槽
黄色插槽
黄色插槽
镶孔奖励：+8力量
耐久度：165/165
需要等级：80
物品等级：251
装备：增加爆击等级72点。
装备：急速等级提高84点。

冰冠尖塔便鞋
拾取后绑定
脚 布甲
233护甲值
+81耐力
+81智力
黄色插槽
蓝色插槽
镶孔奖励：+7法术强度
耐久度：50/50
需要等级：80
物品等级：251
装备：提高法术强度106点。
装备：增加命中等级46点。
装备：增加爆击等级76点。

萨鲁法尔的寒铸指环
拾取后绑定
手指 手指
+72敏捷
+70耐力
黄色插槽
镶孔奖励：+8攻击强度
需要等级：80
物品等级：251
装备：攻击强度提高114点。
装备：急速等级提高45点。
装备：使你的护甲穿透等级提高53点。

亡铸腿铠
拾取后绑定
腿部 板甲
2210护甲值
+109力量
+179耐力
黄色插槽
蓝色插槽
红色插槽
镶孔奖励：+12耐力
耐久度：120/120
需要等级：80
物品等级：251
装备：增加防御等级96点。
装备：使你的躲闪等级增加96点。

装备：精准等级提高49点。

凌迟胸甲
拾取后绑定
胸部 锁甲
1413护甲值
+72敏捷
+113耐力
+76智力
黄色插槽
蓝色插槽
红色插槽
镶孔奖励：+8敏捷
耐久度：140/140
需要等级：80
物品等级：251
装备：攻击强度提高255点。
装备：增加命中等级64点。
装备：增加爆击等级96点。

天灾扼杀手套
拾取后绑定
手套 皮甲
398护甲值
+107敏捷
+76耐力
黄色插槽
红色插槽
镶孔奖励：+6敏捷
耐久度：40/40
需要等级：80
物品等级：251
装备：攻击强度提高134点。
装备：增加爆击等级63点。
装备：使你的护甲穿透等级提高63点。

魔术师的龟裂兜帽
拾取后绑定
头部 布甲
275护甲值
+109耐力
+109智力
+88精神
多彩插槽
蓝色插槽
镶孔奖励：+9法术强度
耐久度：60/60
需要等级：80
物品等级：251
装备：提高法术强度149点。
装备：急速等级提高72点。

坚定之血护腿
拾取后绑定
腿部 皮甲
557护甲值
+109耐力
+109智力
+96精神
红色插槽
黄色插槽
蓝色插槽
镶孔奖励：+8精神
耐久度：90/90
需要等级：80
物品等级：251
装备：提高法术强度140点。
装备：急速等级提高72点。

石像鬼唾液护腕
拾取后绑定
手腕 板甲
1735护甲值
+72力量
+108耐力
黄色插槽
镶孔奖励：+6耐力
耐久度：55/55
需要等级：80
物品等级：251
装备：增加防御等级42点。
装备：使你的躲闪等级增加37点。

英雄10人

斩魂垂饰
拾取后绑定
颈部 颈部
+69耐力
+69智力
黄色插槽
镶孔奖励：+5法术强度
需要等级：80
物品等级：264
装备：提高法术强度97点。
装备：增加爆击等级62点。
装备：急速等级提高49点。

拉玛兰迪的抉择之刃
拾取后绑定
双手 双手斧
伤害：825-1238 速度：3.50
每秒伤害：294.7
+161力量
+185耐力
蓝色插槽
蓝色插槽
红色插槽
镶孔奖励：+8力量
耐久度：120/120
需要等级：80
物品等级：264
装备：使你的护甲穿透等级提高91点。
装备：精准等级提高99点。

玛格汉大酋长的法杖
拾取后绑定
双手 法杖
伤害：434-800 速度：3.10
每秒伤害：199.0
+105耐力
+111智力
+150精神
蓝色插槽
蓝色插槽
蓝色插槽
镶孔奖励：+9法术强度
耐久度：120/120
需要等级：80
物品等级：264
德鲁伊：在猎豹、熊、巨熊和枭兽形态下的攻击强度提高2019点。
装备：提高法术强度741点。
装备：急速等级提高150点。

凌迟胸甲
拾取后绑定
胸部 锁甲
1477护甲值
+84敏捷
+128耐力
+85智力
黄色插槽
蓝色插槽
红色插槽
镶孔奖励：+8敏捷
耐久度：140/140
需要等级：80
物品等级：264
装备：攻击强度提高292点。
装备：增加命中等级73点。
装备：增加爆击等级108点。

冰冠尖塔便鞋
拾取后绑定
脚 布甲
243护甲值
+92耐力
+92智力
黄色插槽
蓝色插槽
镶孔奖励：+7法术强度
耐久度：50/50
需要等级：80
物品等级：264
装备：提高法术强度122点。
装备：增加命中等级54点。
装备：增加爆击等级86点。

亡铸腿铠
拾取后绑定
腿部 板甲
2310护甲值
+123力量
+207耐力
黄色插槽
蓝色插槽
红色插槽
镶孔奖励：+12耐力
耐久度：120/120
需要等级：80
物品等级：264
装备：增加防御等级108点。
装备：使你的躲闪等级增加108点。
装备：精准等级提高58点。

剑痕护胸
拾取后绑定
胸部 板甲
2641护甲值
+173力量
+185耐力
蓝色插槽
黄色插槽
黄色插槽
镶孔奖励：+8力量
耐久度：165/165
需要等级：80
物品等级：264
装备：增加爆击等级84点。
装备：急速等级提高96点。

天灾扼杀手套
拾取后绑定
手套 皮甲
416护甲值
+120敏捷
+86耐力
黄色插槽
红色插槽
镶孔奖励：+6敏捷
耐久度：40/40
需要等级：80
物品等级：264
装备：攻击强度提高155点。
装备：增加爆击等级72点。
装备：使你的护甲穿透等级提高72点。

萨鲁法尔的寒铸指环
拾取后绑定
手指 手指
+82敏捷
+79耐力
黄色插槽
镶孔奖励：+8攻击强度
需要等级：80
物品等级：264
装备：攻击强度提高129点。
装备：急速等级提高52点。
装备：使你的护甲穿透等级提高60点。

石像鬼唾液护腕
拾取后绑定
手腕 板甲
1869护甲值
+82力量
+124耐力
黄色插槽
镶孔奖励：+6耐力
耐久度：55/55
需要等级：80
物品等级：264
装备：增加防御等级48点。
装备：使你的躲闪等级增加42点。

坚定之血护腿
拾取后绑定
腿部 皮甲
582护甲值
+123耐力
+123智力
+108精神
红色插槽
黄色插槽
蓝色插槽
镶孔奖励：+8精神
耐久度：90/90
需要等级：80
物品等级：264
装备：提高法术强度162点。
装备：急速等级提高84点。

魔术师的龟裂兜帽
拾取后绑定
头部 布甲
287护甲值
+123耐力
+123智力
+100精神
多彩插槽
蓝色插槽
镶孔奖励：+9法术强度
耐久度：60/60
需要等级：80
物品等级：264
装备：提高法术强度171点。
装备：急速等级提高84点。

胜利者的圣洁印记
拾取后绑定
职业：潜行者，死亡骑士，法师，德鲁伊
需要等级：80
物品等级：80

保护者的圣洁徽记
拾取后绑定
职业：战士，猎人，萨满祭司
需要等级：80
物品等级：80

征服者的圣洁徽记
拾取后绑定
职业：圣骑士，牧师，术士
需要等级：80
物品等级：80

源生萨隆邪铁

普通25人

死神的意志
拾取后绑定
唯一
饰品 饰品
需要等级：80
物品等级：264
装备：使你的护甲穿透等级提高155点。
装备：你的攻击有一定的几率

唤醒北裂境的种族之力，暂时使你获得改变，同时提高战斗能力，持续30秒。

叛变勇士的大氅
拾取后绑定
背部 布甲
177护甲值
+69耐力
+69智力
+60精神
蓝色插槽
镶孔奖励：+5法术强度
需要等级：80
物品等级：264
装备：提高法术强度97点。
装备：急速等级提高52点。

托斯克的巨型腕甲
拾取后绑定
手腕 皮甲
291护甲值
+90敏捷
+90耐力
黄色插槽
镶孔奖励：+4敏捷
耐久度：40/40
需要等级：80
物品等级：264
装备：攻击强度提高105点。
装备：增加爆击等级52点。
装备：使你的护甲穿透等级提高60点。

血毒长剑
拾取后绑定
单手 单手剑
伤害：412-766 速度：2.60
每秒伤害：226.5
+69敏捷
+69耐力
耐久度：105/105
需要等级：80
物品等级：264
装备：攻击强度提高93点。
装备：增加命中等级46点。
装备：使你的护甲穿透等级提高46点。

鲜血新星腰带
装备后绑定
唯一
腰部 锁甲
831护甲值
+92耐力
+92智力
黄色插槽
红色插槽
镶孔奖励：+7法术强度
耐久度：50/50
需要等级：80
物品等级：264
装备：提高法术强度122点。
装备：急速等级提高72点。
装备：每5秒回复36点法力值。

胜利者的圣洁印记
拾取后绑定
职业：潜行者，死亡骑士，法师，德鲁伊
需要等级：80
物品等级：80

保护者的圣洁徽记
拾取后绑定
职业：战士，猎人，萨满祭司
需要等级：80
物品等级：80

征服者的圣洁徽记
拾取后绑定
职业：圣骑士，牧师，术士
需要等级：80
物品等级：80

影霜碎片
任务物品

源生萨隆邪铁

英雄25人

死神的意志
拾取后绑定
唯一
饰品 饰品
需要等级：80
物品等级：277
装备：使你的护甲穿透等级提高167点。
装备：你的攻击有一定的几率唤醒北裂境的种族之力，暂时使你获得改变，同时提高战斗能力，持续30秒。

托斯克的巨型腕甲
拾取后绑定
手腕 皮甲
304护甲值
+102敏捷
+102耐力
黄色插槽
镶孔奖励：+4敏捷
耐久度：40/40
需要等级：80
物品等级：277
装备：攻击强度提高120点。
装备：增加爆击等级60点。
装备：使你的护甲穿透等级提高68点。

叛变勇士的大氅
拾取后绑定
背部 布甲
185护甲值
+78耐力
+78智力
+68精神
蓝色插槽
镶孔奖励：+5法术强度
需要等级：80
物品等级：277
装备：提高法术强度110点。
装备：急速等级提高60点。

血毒长剑
拾取后绑定
单手 单手剑
伤害：456-847 速度：2.60
每秒伤害：250.6
+70敏捷
+78耐力
蓝色插槽
镶孔奖励：+4敏捷
耐久度：105/105
需要等级：80
物品等级：277
装备：攻击强度提高104点。
装备：增加命中等级52点。
装备：使你的护甲穿透等级提高44点。

鲜血新星腰带
拾取后绑定
唯一
腰部 锁甲
867护甲值
+103耐力
+103智力
黄色插槽
红色插槽
镶孔奖励：+7法术强度
耐久度：50/50
需要等级：80
物品等级：277
装备：提高法术强度140点。
装备：急速等级提高82点。
装备：每5秒回复41点法力值。

胜利者的圣洁印记
拾取后绑定
职业：潜行者，死亡骑士，法师，德鲁伊
需要等级：80
物品等级：80

保护者的圣洁徽记
拾取后绑定
职业：战士，猎人，萨满祭司
需要等级：80
物品等级：80

征服者的圣洁徽记
拾取后绑定
职业：圣骑士，牧师，术士
需要等级：80
物品等级：80

胜利者的神圣印记
拾取后绑定
职业：潜行者，死亡骑士，法师，德鲁伊
需要等级：80
物品等级：80

征服者的神圣徽记
拾取后绑定
职业：圣骑士，牧师，术士
需要等级：80
物品等级：80

保护者的神圣徽记
拾取后绑定
职业：战士，猎人，萨满祭司
需要等级：80
物品等级：80

影霜碎片
任务物品

源生萨隆邪铁

烂肠

普通10人

尸煞
拾取后绑定
双手 法杖
伤害：267-492 速度：2.10
每秒伤害：180.5
+109耐力
+128智力
红色插槽
蓝色插槽
镶孔奖励：+6急速等级
耐久度：120/120
需要等级：80
物品等级：251
德鲁伊：在猎豹、熊、巨熊和枭兽形态下的攻击强度提高1759点。
装备：提高法术强度657点。
装备：增加命中等级101点。
装备：急速等级提高136点。

碎肠
拾取后绑定
单手 单手锤
伤害：374-695 速度：2.60
每秒伤害：205.6
+47敏捷
+47耐力
耐久度：105/105
需要等级：80
物品等级：251
德鲁伊：在猎豹、熊、巨熊和枭兽形态下的攻击强度提高2111点。
装备：攻击强度提高123点。
装备：增加爆击等级42点。
装备：增加命中等级39点。

小宝的腐臭项圈
拾取后绑定
颈部 颈部
+72敏捷
+64耐力
红色插槽
镶孔奖励：+4敏捷
需要等级：80
物品等级：251
装备：攻击强度提高119点。
装备：增加命中等级55点。
装备：急速等级提高43点。

新伤褶裙
拾取后绑定
腿部 布甲
296护甲值
+109耐力
+109智力
黄色插槽
黄色插槽
红色插槽
镶孔奖励：+9法术强度
耐久度：75/75
需要等级：80
物品等级：251
装备：提高法术强度140点。
装备：急速等级提高84点。
装备：增加爆击等级84点。

染疫皮制护腿
拾取后绑定
腿部 皮甲
557护甲值
+144敏捷
+144耐力
蓝色插槽
红色插槽
红色插槽
镶孔奖励：+8急速等级
耐久度：90/90
需要等级：80
物品等级：251
装备：攻击强度提高143点。
装备：急速等级提高96点。
装备：增加爆击等级72点。

朽烂的护指
拾取后绑定
手套 板甲
1579护甲值
+106力量
+122耐力
黄色插槽
红色插槽
镶孔奖励：+6力量
耐久度：55/55
需要等级：80
物品等级：251
装备：增加命中等级71点。
装备：精准等级提高55点。

塔德隆的远瞩长靴
拾取后绑定
脚 锁甲
972护甲值

+91敏捷
+84耐力
+60智力
红色插槽
黄色插槽
镶孔奖励：+6敏捷
耐久度：70/70
需要等级：80
物品等级：251
装备：攻击强度提高153点。
装备：增加爆击等级33点。
装备：使你的护甲穿透等级提高62点。

腐败徽记
拾取后绑定
手指 手指
+61耐力
+61智力
红色插槽
镶孔奖励：+5法术强度
需要等级：80
物品等级：251
装备：提高法术强度85点。
装备：急速等级提高45点。
装备：每5秒回复27点法力值。

烂肠的毒气手套
拾取后绑定
手套 板甲
1579护甲值
+81耐力
+81智力
红色插槽
黄色插槽
镶孔奖励：+7法术强度
耐久度：55/55
需要等级：80
物品等级：251
装备：提高法术强度106点。
装备：增加爆击等级55点。
装备：每5秒回复36点法力值。

剧毒冲击护腕
拾取后绑定
手腕 皮甲
278护甲值
+61耐力
+61智力
+56精神
黄色插槽
镶孔奖励：+4精神
耐久度：40/40
需要等级：80
物品等级：251
装备：提高法术强度85点。
装备：增加爆击等级41点。

浸血的医师护肩
拾取后绑定
肩部 布甲
254护甲值
+81耐力
+81智力
+75精神
黄色插槽
蓝色插槽
镶孔奖励：+7法术强度
耐久度：60/60
需要等级：80
物品等级：251
装备：提高法术强度106点。
装备：增加爆击等级48点。

千皮斗篷
拾取后绑定
背部 布甲
169护甲值
+72力量
+108耐力
蓝色插槽
镶孔奖励：+4躲闪等级
需要等级：80
物品等级：251
装备：增加防御等级45点。
装备：使你的躲闪等级增加37点。

装备：使你的招架等级增加42点。

英雄10人

尸煞
拾取后绑定
双手 法杖
伤害：294-542 速度：2.10
每秒伤害：199.0
+123耐力
+138智力
红色插槽
蓝色插槽
黄色插槽
镶孔奖励：+8急速等级
耐久度：120/120
需要等级：80
物品等级：264
德鲁伊：在猎豹、熊、巨熊和枭兽形态下的攻击强度提高2018点。
装备：提高法术强度741点。
装备：增加命中等级111点。
装备：急速等级提高150点。

碎肠
拾取后绑定
单手 单手锤
伤害：412-766 速度：2.60
每秒伤害：226.5
+45敏捷
+53耐力
红色插槽
镶孔奖励：+4爆击等级
耐久度：105/105
需要等级：80
物品等级：264
德鲁伊：在猎豹、熊、巨熊和枭兽形态下的攻击强度提高2404点。
装备：攻击强度提高139点。
装备：增加爆击等级48点。
装备：增加命中等级36点。

小宝的腐臭项圈
拾取后绑定
颈部 颈部
+82敏捷
+73耐力
红色插槽
镶孔奖励：+4敏捷
需要等级：80
物品等级：264
装备：攻击强度提高134点。
装备：增加命中等级62点。
装备：急速等级提高49点。

新伤褶裙
拾取后绑定
腿部 布甲
309护甲值
+123耐力
+123智力
黄色插槽
黄色插槽
红色插槽
镶孔奖励：+9法术强度
耐久度：75/75
需要等级：80
物品等级：264
装备：提高法术强度162点。
装备：急速等级提高96点。
装备：增加爆击等级96点。

朽烂的护指
拾取后绑定
手套 板甲
1650护甲值
+121力量
+137耐力
黄色插槽
红色插槽
镶孔奖励：+6力量
耐久度：55/55
需要等级：80
物品等级：264
装备：增加命中等级80点。
装备：精准等级提高64点。

染疫皮制护腿
拾取后绑定
腿部 皮甲
582护甲值
+162敏捷
+162耐力
蓝色插槽
红色插槽
红色插槽
镶孔奖励：+8急速等级
耐久度：90/90
需要等级：80
物品等级：264
装备：攻击强度提高168点。
装备：急速等级提高108点。
装备：增加爆击等级84点。

烂肠的毒气手套
拾取后绑定
手套 板甲
1650护甲值
+92耐力
+92智力
红色插槽
黄色插槽
镶孔奖励：+7法术强度
耐久度：55/55
需要等级：80
物品等级：264
装备：提高法术强度122点。
装备：增加爆击等级64点。
装备：每5秒回复40点法力值。

塔德隆的远瞩长靴
拾取后绑定
脚 锁甲
1016护甲值
+104敏捷
+95耐力
+68智力
红色插槽
黄色插槽
镶孔奖励：+6敏捷
耐久度：70/70
需要等级：80
物品等级：264
装备：攻击强度提高172点。
装备：增加爆击等级40点。
装备：使你的护甲穿透等级提高70点。

剧毒冲击护腕
拾取后绑定
手腕 皮甲
291护甲值
+69耐力
+69智力
+63精神
黄色插槽
镶孔奖励：+4精神
耐久度：40/40
需要等级：80
物品等级：264
装备：提高法术强度97点。
装备：增加爆击等级48点。

腐败徽记
拾取后绑定
手指 手指
+69耐力
+69智力
红色插槽
镶孔奖励：+5法术强度
需要等级：80
物品等级：264
装备：提高法术强度97点。
装备：急速等级提高52点。
装备：每5秒回复30点法力值。

浸血的医师护肩
拾取后绑定
肩部 布甲
265护甲值
+92耐力
+92智力
+85精神
黄色插槽
蓝色插槽
镶孔奖励：+7法术强度
耐久度：60/60
需要等级：80
物品等级：264
装备：提高法术强度122点。
装备：增加爆击等级56点。

千皮斗篷
拾取后绑定
背部 布甲
177护甲值
+82力量
+124耐力
蓝色插槽
镶孔奖励：+4躲闪等级
需要等级：80
物品等级：264
装备：增加防御等级51点。
装备：使你的躲闪等级增加42点。
装备：使你的招架等级增加48点。

源生萨隆邪铁

普通25人

天涯
拾取后绑定
双手 法杖
伤害：565-849 速度：2.40
每秒伤害：294.6
+146敏捷
+138耐力
红色插槽
蓝色插槽
镶孔奖励：+6敏捷
耐久度：120/120
需要等级：80
物品等级：264
德鲁伊：在猎豹、熊、巨熊和枭兽形态下的攻击强度提高3357点。
装备：攻击强度提高216点。
装备：增加爆击等级108点。
装备：急速等级提高108点。

天灾科学家长靴
拾取后绑定
脚 布甲
243护甲值
+92耐力
+92智力
蓝色插槽
红色插槽
镶孔奖励：+7法术强度
耐久度：50/50
需要等级：80
物品等级：264
装备：提高法术强度122点。
装备：急速等级提高80点。
装备：增加爆击等级64点。

坏疽护腿
拾取后绑定
腿部 皮甲
582护甲值
+146敏捷
+162耐力
黄色插槽
红色插槽
蓝色插槽
镶孔奖励：+8敏捷
耐久度：90/90
需要等级：80
物品等级：264
装备：攻击强度提高200点。
装备：增加爆击等级108点。
装备：增加命中等级84点。

天灾使者的污斑长裤
拾取后绑定
腿部 布甲
309护甲值
+123耐力
+123智力
红色插槽
蓝色插槽
镶孔奖励：+7法术强度
耐久度：75/75

需要等级：80
物品等级：264
装备：提高法术强度171点。
装备：急速等级提高102点。
装备：增加命中等级98点。

圣日的恩泽
拾取后绑定
颈部 颈部
+69耐力
+69智力
黄色插槽
镶孔奖励：+5法术强度
需要等级：80
物品等级：264
装备：提高法术强度97点。
装备：增加爆击等级52点。
装备：每5秒回复30点法力值。

顽疾束带
拾取后绑定
腰部 布甲
199护甲值
+92耐力
+92智力
+80精神
黄色插槽
红色插槽
镶孔奖励：+7法术强度
耐久度：35/35
需要等级：80
物品等级：264
装备：提高法术强度122点。
装备：增加爆击等级64点。

尼鲁巴尔猎手束带
拾取后绑定
腰部 锁甲
831护甲值
+104敏捷
+95耐力
+63智力
黄色插槽
红色插槽
镶孔奖励：+6敏捷
耐久度：50/50
需要等级：80
物品等级：264
装备：攻击强度提高161点。
装备：增加爆击等级64点。
装备：使你的护甲穿透等级提高63点。

遗忘者面甲
拾取后绑定
头部 板甲
2145护甲值
+123耐力
+123智力
多彩插槽
蓝色插槽
镶孔奖励：+9法术强度
耐久度：100/100
需要等级：80
物品等级：264
装备：提高法术强度171点。
装备：增加爆击等级92点。
装备：每5秒回复46点法力值。

瘀青之拳
拾取后绑定
主手 拳套
伤害：471-707 速度：2.60
每秒伤害：226.5
+69耐力
耐久度：75/75
需要等级：80
物品等级：264
德鲁伊：在猎豹、熊、巨熊和枭兽形态下的攻击强度提高2404点。
装备：攻击强度提高72点。
装备：你的近战攻击有一定的几率赋予你亡域之触，持续10秒，使你所有的近战攻击可额外造成相当于其9%的暗影伤害。

裂肉护手
拾取后绑定
手套 板甲
1650护甲值
+121力量
+137耐力
黄色插槽
红色插槽
镶孔奖励：+6力量
耐久度：55/55
需要等级：80
物品等级：264
装备：增加爆击等级80点。
装备：急速等级提高64点。

凋零之力
拾取后绑定
手指 手指
+95力量
+103耐力
黄色插槽
镶孔奖励：+4力量
需要等级：80
物品等级：264
装备：增加爆击等级60点。
装备：使你的护甲穿透等级提高52点。

肮脏的外科手套
拾取后绑定
手套 锁甲
923护甲值
+92耐力
+92智力
蓝色插槽
红色插槽
镶孔奖励：+7法术强度
耐久度：50/50
需要等级：80
物品等级：264
装备：提高法术强度122点。
装备：急速等级提高80点。
装备：每5秒回复32点法力值。

遗忘王者胄甲
装备后绑定
胸部 锁甲
1477护甲值
+154敏捷
+128耐力
+85智力
红色插槽
蓝色插槽
黄色插槽
镶孔奖励：+8敏捷
耐久度：140/140
需要等级：80
物品等级：264
装备：攻击强度提高184点。
装备：增加爆击等级100点。
装备：增加命中等级69点。

天灾碎块缝合护腿
拾取后绑定
腿部 皮甲
582护甲值
+123耐力
+123智力
+108精神
蓝色插槽
红色插槽
黄色插槽
镶孔奖励：+9法术强度
耐久度：90/90
职业：德鲁伊
需要等级：80
物品等级：264
装备：提高法术强度162点。
装备：急速等级提高84点。

邪肉肩饰
拾取后绑定
肩部 锁甲
1108护甲值
+92耐力
+92智力
蓝色插槽
红色插槽
镶孔奖励：+7法术强度
耐久度：85/85
需要等级：80
物品等级：264
装备：提高法术强度122点。
装备：增加爆击等级80点。
装备：急速等级提高64点。

断骨腰带
拾取后绑定
腰部 板甲
1485护甲值
+120力量
+157耐力
红色插槽
蓝色插槽
镶孔奖励：+9耐力
耐久度：55/55
需要等级：80
物品等级：264
装备：增加防御等级55点。
装备：使你的躲闪等级增加55点。
装备：使你的招架等级增加63点。

影霜碎片
任务物品

源生萨隆邪铁

英雄25人

天涯
拾取后绑定
双手 法杖
伤害：625-938 速度：2.40
每秒伤害：325.6
+159敏捷
+147耐力
红色插槽
蓝色插槽
黄色插槽
镶孔奖励：+8敏捷
耐久度：120/120
需要等级：80
物品等级：277
德鲁伊：在猎豹、熊、巨熊和枭兽形态下的攻击强度提高3791点。
装备：攻击强度提高244点。
装备：增加爆击等级122点。
装备：急速等级提高122点。

天灾科学家长靴
拾取后绑定
脚 布甲
254护甲值
+103耐力
+103智力
蓝色插槽
红色插槽
镶孔奖励：+7法术强度
耐久度：50/50
需要等级：80
物品等级：277
装备：提高法术强度140点。
装备：急速等级提高90点。
装备：增加爆击等级74点。

天灾使者的污斑长裤
拾取后绑定
腿部 布甲
323护甲值
+139耐力
+139智力
红色插槽
蓝色插槽
黄色插槽
镶孔奖励：+9法术强度
耐久度：75/75
需要等级：80
物品等级：277
装备：提高法术强度185点。
装备：急速等级提高116点。
装备：增加命中等级104点。

裂肉护手
拾取后绑定
手套 板甲
1723护甲值
+139力量
+155耐力
黄色插槽
红色插槽
镶孔奖励：+6力量
耐久度：55/55
需要等级：80
物品等级：277
装备：增加爆击等级90点。
装备：急速等级提高74点。

肮脏的外科手套
拾取后绑定
手套 锁甲
964护甲值
+103耐力
+103智力
蓝色插槽
红色插槽
镶孔奖励：+7法术强度
耐久度：50/50
需要等级：80
物品等级：277
装备：提高法术强度140点。
装备：急速等级提高90点。
装备：每5秒回复37点法力值。

遗忘者面甲
拾取后绑定
头部 板甲
2239护甲值
+139耐力
+139智力
多彩插槽
蓝色插槽
镶孔奖励：+9法术强度
耐久度：100/100
需要等级：80
物品等级：277
装备：提高法术强度195点。
装备：增加爆击等级106点。
装备：每5秒回复53点法力值。

瘀青之拳
拾取后绑定
主手 拳套
伤害：521-782 速度：2.60
每秒伤害：250.6
+78耐力
黄色插槽
镶孔奖励：+8攻击强度
耐久度：75/75
需要等级：80
物品等级：277
德鲁伊：在猎豹、熊、巨熊和枭兽形态下的攻击强度提高2741点。
装备：攻击强度提高93点。
装备：你的近战攻击有一定的几率赋予你亡域之触，持续10秒，使你所有的近战攻击可额外造成相当于其10%的暗影伤害。

坏疽护腿
拾取后绑定
腿部 皮甲
608护甲值
+167敏捷
+183耐力
黄色插槽
红色插槽
蓝色插槽
镶孔奖励：+8敏捷
耐久度：90/90
需要等级：80
物品等级：277
装备：攻击强度提高228点。
装备：增加爆击等级122点。
装备：增加命中等级98点。

凋零之力
拾取后绑定
手指 手指
+108力量

+116耐力
黄色插槽
镶孔奖励：+4力量
需要等级：80
物品等级：277
装备：增加爆击等级68点。
装备：使你的护甲穿透等级提高60点。

圣日的恩泽
拾取后绑定
颈部 颈部
+78耐力
+78智力
黄色插槽
镶孔奖励：+5法术强度
需要等级：80
物品等级：277
装备：提高法术强度110点。
装备：增加爆击等级60点。
装备：每5秒回复34点法力值。

遗忘王者胄甲
拾取后绑定
胸部 锁甲
1542护甲值
+175敏捷
+144耐力
+96智力
红色插槽
蓝色插槽
黄色插槽
镶孔奖励：+8敏捷
耐久度：140/140
需要等级：80
物品等级：277
装备：攻击强度提高212点。
装备：增加爆击等级114点。
装备：增加命中等级80点。

顽疾束带
拾取后绑定
腰部 布甲
208护甲值
+103耐力
+103智力
+90精神
黄色插槽
红色插槽
镶孔奖励：+7法术强度
耐久度：35/35
需要等级：80
物品等级：277
装备：提高法术强度140点。
装备：增加爆击等级74点。

尼鲁巴尔猎手束带
拾取后绑定
腰部 锁甲
867护甲值
+120敏捷
+107耐力
+71智力
黄色插槽
红色插槽
镶孔奖励：+6敏捷
耐久度：50/50
需要等级：80
物品等级：277
装备：攻击强度提高181点。
装备：增加爆击等级74点。
装备：使你的护甲穿透等级提高71点。

天灾碎块缝合护腿
拾取后绑定
腿部 皮甲
608护甲值
+139耐力
+139智力
+122精神
蓝色插槽
红色插槽
黄色插槽
镶孔奖励：+9法术强度
耐久度：90/90
需要等级：80
物品等级：277
装备：提高法术强度185点。
装备：急速等级提高98点。

邪肉肩饰
拾取后绑定
肩部 锁甲
1157护甲值
+103耐力
+103智力
蓝色插槽
红色插槽
镶孔奖励：+7法术强度
耐久度：85/85
需要等级：80
物品等级：277
装备：提高法术强度140点。
装备：增加爆击等级90点。
装备：急速等级提高74点。

断骨腰带
拾取后绑定
腰部 板甲
1550护甲值
+136力量
+180耐力
红色插槽
蓝色插槽
镶孔奖励：+9耐力
耐久度：55/55
需要等级：80
物品等级：277
装备：增加防御等级63点。
装备：使你的躲闪等级增加63点。
装备：使你的招架等级增加71点。

影霜碎片
任务物品

源生萨隆邪铁

腐面

普通10人

感染之伤
拾取后绑定
主手 单手锤
伤害：125-397 速度：2.20
每秒伤害：118.6
+68耐力
+56智力
耐久度：105/105
需要等级：80
物品等级：251
德鲁伊：在猎豹、熊、巨熊和枭兽形态下的攻击强度提高892点。
装备：提高法术强度657点。
装备：急速等级提高52点。
装备：每5秒回复26点法力值。

冰河之柱
拾取后绑定
双手 法杖
伤害：513-770 速度：2.40
每秒伤害：267.3
+136敏捷
+129耐力
黄色插槽
镶孔奖励：+4敏捷
耐久度：120/120
需要等级：80
物品等级：251
德鲁伊：在猎豹、熊、巨熊和枭兽形态下的攻击强度提高2975点。
装备：攻击强度提高203点。
装备：增加爆击等级96点。
装备：增加命中等级88点。

药浸护腕
拾取后绑定
手腕 布甲
148护甲值
+61耐力
+61智力
耐久度：35/35
需要等级：80
物品等级：251
装备：提高法术强度94点。

装备：增加命中等级40点。
装备：急速等级提高61点。

憎恶骨指
拾取后绑定
主手 拳套
伤害：427-642 速度：2.60
每秒伤害：205.6
+62敏捷
+47耐力
耐久度：75/75
需要等级：80
物品等级：251
德鲁伊：在猎豹、熊、巨熊和枭兽形态下的攻击强度提高2111点。
装备：急速等级提高44点。
装备：使你的护甲穿透等级提高36点。
装备：攻击强度提高94点。

格拉斯的玩具刀
拾取后绑定
投掷 投掷武器
伤害：384-577 速度：1.80
每秒伤害：266.9
+45敏捷
+41耐力
需要等级：80
物品等级：251
装备：攻击强度提高64点。
装备：增加爆击等级31点。
装备：增加命中等级28点。

塔德隆的短视头盔
拾取后绑定
头部 锁甲
1148护甲值
+87敏捷
+113耐力
+76智力
多彩插槽
黄色插槽
镶孔奖励：+8敏捷
耐久度：85/85
需要等级：80
物品等级：251
装备：攻击强度提高255点。
装备：使你的护甲穿透等级提高68点。
装备：增加爆击等级76点。

腐面的破碎指环
拾取后绑定
手指 手指
+82力量
+91耐力
黄色插槽
镶孔奖励：+4护甲穿透等级
需要等级：80
物品等级：251
装备：使你的护甲穿透等级提高47点。
装备：精准等级提高51点。

血肉塑造者的轮带
拾取后绑定
腰部 板甲
1421护甲值
+106力量
+122耐力
红色插槽
黄色插槽
镶孔奖励：+6力量
耐久度：55/55
需要等级：80
物品等级：251
装备：增加命中等级55点。
装备：使你的护甲穿透等级提高71点。

躲闪之靴
拾取后绑定
脚 锁甲
972护甲值
+81耐力
+81智力
黄色插槽
黄色插槽
镶孔奖励：每5秒法力回复+4
耐久度：70/70

需要等级：80
物品等级：251
装备：提高法术强度106点。
装备：每5秒回复35点法力值。
装备：急速等级提高55点。

失败实验胸甲
拾取后绑定
胸部 皮甲
636护甲值
+109耐力
+109智力
+72精神
红色插槽
黄色插槽
蓝色插槽
镶孔奖励：+9法术强度
耐久度：120/120
需要等级：80
物品等级：251
装备：提高法术强度140点。
装备：增加爆击等级96点。

断指手套
拾取后绑定
手套 布甲
211护甲值
+81耐力
+81智力
+46精神
蓝色插槽
红色插槽
镶孔奖励：+6精神
耐久度：35/35
需要等级：80
物品等级：251
装备：提高法术强度106点。
装备：急速等级提高76点。

秽珠项圈
拾取后绑定
颈部 颈部
+63耐力
+60智力
蓝色插槽
镶孔奖励：+5法术强度
需要等级：80
物品等级：251
装备：提高法术强度85点。
装备：急速等级提高53点。
装备：每5秒回复23点法力值。

英雄10人

感染之伤
拾取后绑定
主手 单手锤
伤害：138-438 速度：2.20
每秒伤害：131.0
+65耐力
+63智力
红色插槽
镶孔奖励：+5法术强度
耐久度：105/105
需要等级：80
物品等级：264
德鲁伊：在猎豹、熊、巨熊和枭兽形态下的攻击强度提高1067点。
装备：提高法术强度741点。
装备：急速等级提高51点。
装备：每5秒回复29点法力值。

冰河之柱
拾取后绑定
双手 法杖
伤害：565-849 速度：2.40
每秒伤害：294.6
+146敏捷
+146耐力
黄色插槽
红色插槽
镶孔奖励：+6敏捷
耐久度：120/120
需要等级：80
物品等级：264
德鲁伊：在猎豹、熊、巨熊和枭兽形态下的攻击强度提高3357点。

装备：攻击强度提高229点。
装备：增加爆击等级108点。
装备：增加命中等级92点。

药浸护腕
拾取后绑定
手腕 布甲
155护甲值
+69耐力
+69智力
红色插槽
镶孔奖励：+5法术强度
耐久度：35/35
需要等级：80
物品等级：264
装备：提高法术强度97点。
装备：增加命中等级38点。
装备：急速等级提高69点。

腐面的破碎指环
拾取后绑定
手指 手指
+95力量
+103耐力
黄色插槽
镶孔奖励：+4护甲穿透等级
需要等级：80
物品等级：264
装备：使你的护甲穿透等级提高54点。
装备：精准等级提高57点。

血肉塑造者的轮带
拾取后绑定
腰部 板甲
1485护甲值
+121力量
+137耐力
红色插槽
黄色插槽
镶孔奖励：+6力量
耐久度：55/55
需要等级：80
物品等级：264
装备：增加命中等级64点。
装备：使你的护甲穿透等级提高80点。

塔德隆的短视头盔
拾取后绑定
头部 锁甲
1200护甲值
+100敏捷
+128耐力
+85智力
多彩插槽
黄色插槽
镶孔奖励：+8敏捷
耐久度：85/85
需要等级：80
物品等级：264
装备：攻击强度提高292点。
装备：使你的护甲穿透等级提高79点。
装备：增加爆击等级85点。

格拉斯的玩具刀
拾取后绑定
投掷 投掷武器
伤害：424-637 速度：1.80
每秒伤害：294.7
+43敏捷
+46耐力
黄色插槽
镶孔奖励：+8攻击强度
需要等级：80
物品等级：264
装备：攻击强度提高72点。
装备：增加爆击等级28点。
装备：增加命中等级31点。

憎恶骨指
拾取后绑定
主手 拳套
伤害：471-707 速度：2.60
每秒伤害：226.5
+61敏捷
+53耐力
红色插槽
镶孔奖励：+4敏捷
耐久度：75/75
需要等级：80
物品等级：264
德鲁伊：在猎豹、熊、巨熊和枭兽形态下的攻击强度提高2404点。
装备：急速等级提高50点。
装备：使你的护甲穿透等级提高33点。
装备：攻击强度提高106点。

断指手套
拾取后绑定
手套 布甲
221护甲值
+92耐力
+92智力
+54精神
蓝色插槽
红色插槽
镶孔奖励：+6精神
耐久度：35/35
需要等级：80
物品等级：264
装备：提高法术强度122点。
装备：急速等级提高86点。

失败实验胸甲
拾取后绑定
胸部 皮甲
665护甲值
+123耐力
+123智力
+84精神
红色插槽
黄色插槽
蓝色插槽
镶孔奖励：+9法术强度
耐久度：120/120
需要等级：80
物品等级：264
装备：提高法术强度162点。
装备：增加爆击等级108点。

躲闪之靴
拾取后绑定
脚 锁甲
1016护甲值
+92耐力
+92智力
黄色插槽
黄色插槽
镶孔奖励：每5秒法力回复+3
耐久度：70/70
需要等级：80
物品等级：264
装备：提高法术强度122点。
装备：每5秒回复40点法力值。
装备：急速等级提高64点。

秽珠项圈
拾取后绑定
颈部 颈部
+71耐力
+68智力
蓝色插槽
镶孔奖励：+5法术强度
需要等级：80
物品等级：264
装备：提高法术强度97点。
装备：急速等级提高60点。
装备：每5秒回复26点法力值。

影霜碎片
任务物品

源生萨隆邪铁

普通25人

千口之戒
拾取后绑定
手指 手指
+90敏捷
+90耐力
黄色插槽
镶孔奖励：+4敏捷
需要等级：80
物品等级：264
装备：攻击强度提高105点。
装备：增加爆击等级60点。
装备：精准等级提高52点。

创伤
拾取后绑定
主手 单手锤
伤害：113-359 速度：1.80
每秒伤害：130.9
+53耐力
+53智力
耐久度：105/105
需要等级：80
物品等级：264
德鲁伊：在猎豹、熊、巨熊和枭兽形态下的攻击强度提高1065点。
装备：法术强度提高741点。
装备：当你的法术治疗一名目标时，有一定的几率使该目标每秒治疗自己与10码范围内的友方目标217点生命力，持续6秒。

被摘除的外物
拾取后绑定
唯一
饰品 饰品
需要等级：80
物品等级：264
装备：急速等级提高155点。
装备：你的有害法术有一定的几率使你的法术能量提高105点，并且每2秒额外提高105点法术能量，持续20秒。

凶神勋章
拾取后绑定
颈部 颈部
672护甲值
+90力量
+124耐力
红色插槽
镶孔奖励：+6耐力
需要等级：80
物品等级：264
装备：增加防御等级48点。
装备：使你的躲闪等级增加40点。

解骨
拾取后绑定
单手 匕首
伤害：326-490 速度：1.80
每秒伤害：226.7
+69敏捷
+69耐力
耐久度：75/75
需要等级：80
物品等级：264
德鲁伊：在猎豹、熊、巨熊和枭兽形态下的攻击强度提高2406点。
装备：攻击强度提高93点。
装备：增加爆击等级46点。
装备：急速等级提高46点。

贯体之刺
拾取后绑定
远程 魔杖
伤害：524-975 速度：1.80
每秒伤害：416.4
+39耐力
+39智力
耐久度：75/75
需要等级：80
物品等级：264
装备：提高法术强度60点。
装备：增加爆击等级34点。
装备：急速等级提高34点。

双刃肩甲
拾取后绑定
肩部 锁甲
1108护甲值
+112敏捷
+95耐力
+63智力
黄色插槽
蓝色插槽
镶孔奖励：+6敏捷
耐久度：85/85
需要等级：80
物品等级：264
装备：攻击强度提高145点。
装备：增加爆击等级80点。
装备：急速等级提高47点。

阿德里亚娜的隐秘护手
拾取后绑定
手套 皮甲
416护甲值
+112敏捷
+120耐力
黄色插槽
红色插槽
镶孔奖励：+6敏捷
耐久度：40/40
需要等级：80
物品等级：264
装备：攻击强度提高145点。
装备：使你的护甲穿透等级提高80点。
装备：急速等级提高64点。

裹尸布
拾取后绑定
背部 布甲
177护甲值
+95力量
+103耐力
黄色插槽
镶孔奖励：+4力量
需要等级：80
物品等级：264
装备：增加爆击等级60点。
装备：急速等级提高52点。

暴怒巨兽肩甲
装备后绑定
肩部 板甲
1980护甲值
+121力量
+137耐力
黄色插槽
红色插槽
镶孔奖励：+6力量
耐久度：100/100
需要等级：80
物品等级：264
装备：增加爆击等级80点。
装备：增加命中等级64点。

古月头盔
拾取后绑定
头部 皮甲
540护甲值
+123耐力
+123智力
+100精神
多彩插槽
黄色插槽
镶孔奖励：+9法术强度
耐久度：70/70
需要等级：80
物品等级：264
装备：提高法术强度162点。
装备：增加爆击等级92点。

抗腐胸甲
拾取后绑定
胸部 板甲
2641护甲值
+123耐力
+123智力
蓝色插槽
黄色插槽
红色插槽
镶孔奖励：+9法术强度
耐久度：165/165
需要等级：80
物品等级：264
装备：提高法术强度161点。
装备：增加爆击等级92点。
装备：急速等级提高100点。

凋零战甲
拾取后绑定
胸部 板甲
2641护甲值

+123力量
+207耐力
红色插槽
蓝色插槽
黄色插槽
镶孔奖励：+12耐力
耐久度：165/165
需要等级：80
物品等级：264
装备：增加防御等级108点。
装备：使你的躲闪等级增加108点。
装备：增加命中等级58点。

死亡医师的袖腕
拾取后绑定
手腕 布甲
155护甲值
+69耐力
+69智力
+60精神
蓝色插槽
镶孔奖励：+5法术强度
耐久度：35/35
需要等级：80
物品等级：264
装备：提高法术强度97点。
装备：增加爆击等级52点。

血裂护腕
拾取后绑定
手腕 锁甲
646护甲值
+69耐力
+69智力
黄色插槽
镶孔奖励：+5法术强度
耐久度：50/50
需要等级：80
物品等级：264
装备：提高法术强度97点。
装备：增加爆击等级52点。
装备：急速等级提高60点。

影霜碎片
任务物品

源生萨隆邪铁

英雄25人

创伤
拾取后绑定
主手 单手锤
伤害：143-414 速度：1.80
每秒伤害：154.5
+48耐力
+52智力
黄色插槽
镶孔奖励：+5法术强度
耐久度：105/105
需要等级：80
物品等级：277
德鲁伊：在猎豹、熊、巨熊和枭兽形态下的攻击强度提高1395点。
装备：法术强度提高836点。
装备：当你的法术治疗一名目标时，有一定的几率使该目标每秒治疗自己与10码范围内的友方目标245点生命力，持续6秒。

千口之戒
拾取后绑定
手指 手指
+102敏捷
+102耐力
黄色插槽
镶孔奖励：+4敏捷
需要等级：80
物品等级：277
装备：攻击强度提高120点。
装备：增加爆击等级68点。
装备：精准等级提高60点。

被摘除的外物
拾取后绑定
唯一
饰品 饰品
需要等级：80
物品等级：277
装备：急速等级提高170点。
装备：你的有害法术有一定的几率使你的法术能量提高121点，并且每2秒额外提高121点法术能量，持续20秒。

凶神勋章
拾取后绑定
颈部 颈部
756护甲值
+102力量
+141耐力
红色插槽
镶孔奖励：+6耐力
需要等级：80
物品等级：277
装备：增加防御等级54点。
装备：使你的躲闪等级增加46点。

阿德里亚娜的隐秘护手
拾取后绑定
手套 皮甲
434护甲值
+128敏捷
+136耐力
黄色插槽
红色插槽
镶孔奖励：+6敏捷
耐久度：40/40
需要等级：80
物品等级：277
装备：攻击强度提高165点。
装备：使你的护甲穿透等级提高90点。
装备：急速等级提高74点。

贯体之刺
拾取后绑定
远程 魔杖
伤害：580-1077 速度：1.80
每秒伤害：460.3
+44耐力
+44智力
黄色插槽
镶孔奖励：+5法术强度
耐久度：75/75
需要等级：80
物品等级：277
装备：提高法术强度58点。
装备：增加爆击等级38点。
装备：急速等级提高30点。

双刃肩甲
拾取后绑定
肩部 锁甲
1157护甲值
+128敏捷
+107耐力
+71智力
黄色插槽
蓝色插槽
镶孔奖励：+6敏捷
耐久度：85/85
需要等级：80
物品等级：277
装备：攻击强度提高165点。
装备：增加爆击等级90点。
装备：急速等级提高55点。

解骨
拾取后绑定
单手 匕首
伤害：360-541 速度：1.80
每秒伤害：250.3
+78敏捷
+78耐力
蓝色插槽
镶孔奖励：+4敏捷
耐久度：75/75
需要等级：80
物品等级：277
德鲁伊：在猎豹、熊、巨熊和枭兽形态下的攻击强度提高2736点。
装备：攻击强度提高88点。
装备：增加爆击等级52点。
装备：急速等级提高44点。

裹尸布
拾取后绑定
背部 布甲
185护甲值
+108力量
+116耐力
黄色插槽
镶孔奖励：+4力量
需要等级：80
物品等级：277
装备：增加爆击等级68点。
装备：急速等级提高60点。

暴怒巨兽肩甲
拾取后绑定
肩部 板甲
2067护甲值
+139力量
+155耐力
黄色插槽
红色插槽
镶孔奖励：+6力量
耐久度：100/100
需要等级：80
物品等级：277
装备：增加爆击等级90点。
装备：增加命中等级74点。

古月头盔
拾取后绑定
头部 皮甲
564护甲值
+139耐力
+139智力
+114精神
多彩插槽
黄色插槽
镶孔奖励：+9法术强度
耐久度：70/70
需要等级：80
物品等级：277
装备：提高法术强度186点。
装备：增加爆击等级106点。

抗腐胸甲
拾取后绑定
胸部 板甲
2756护甲值
+139耐力
+139智力
蓝色插槽
黄色插槽
红色插槽
镶孔奖励：+9法术强度
耐久度：165/165
需要等级：80
物品等级：277
装备：提高法术强度185点。
装备：增加爆击等级106点。
装备：急速等级提高114点。

凋零战甲
拾取后绑定
胸部 板甲
2756护甲值
+139力量
+239耐力
红色插槽
蓝色插槽
黄色插槽
镶孔奖励：+12耐力
耐久度：165/165
需要等级：80
物品等级：277
装备：增加防御等级122点。
装备：使你的躲闪等级增加122点。
装备：增加命中等级69点。

死亡医师的袖腕
拾取后绑定
手腕 布甲
162护甲值
+78耐力
+78智力
+68精神
蓝色插槽
镶孔奖励：+5法术强度
耐久度：35/35
需要等级：80
物品等级：277
装备：提高法术强度110点。
装备：增加爆击等级60点。

血裂护腕
拾取后绑定
手腕 锁甲
675护甲值
+78耐力
+78智力
黄色插槽
镶孔奖励：+5法术强度
耐久度：50/50
需要等级：80
物品等级：277
装备：提高法术强度110点。
装备：增加爆击等级60点。
装备：急速等级提高68点。

影霜碎片
任务物品

源生萨隆邪铁

普崔塞德教授

普通10人

血脉分离垂饰
拾取后绑定
颈部 颈部
+63耐力
+60智力
蓝色插槽
镶孔奖励：+5法术强度
需要等级：80
物品等级：251
装备：提高法术强度85点。
装备：增加爆击等级53点。
装备：增加命中等级45点。

未鉴定的器官
拾取后绑定
唯一
饰品 饰品
1890护甲值
需要等级：80
物品等级：251
装备：每当你被近战攻击击中时，有60%的几率在接下来的10秒内获得24点耐力，最多可堆叠10次。

恐怖仪式肩垫
拾取后绑定
肩部 锁甲
1060护甲值
+107敏捷
+84耐力
+56智力
红色插槽
黄色插槽
镶孔奖励：+6敏捷
耐久度：85/85
需要等级：80
物品等级：251
装备：攻击强度提高110点。
装备：增加爆击等级71点。
装备：增加命中等级40点。

锐锋肩甲
拾取后绑定
肩部 板甲
1894护甲值
+106力量
+122耐力
蓝色插槽
红色插槽
镶孔奖励：+6力量
耐久度：100/100
需要等级：80
物品等级：251
装备：使你的护甲穿透等级提高73点。
装备：增加命中等级52点。

废弃的内脏口袋

拾取后绑定
头部 皮甲
517护甲值
+136敏捷
+97耐力
多彩插槽
黄色插槽
镶孔奖励：+8护甲穿透等级
耐久度：70/70
需要等级：80
物品等级：251
装备：攻击强度提高202点。
装备：急速等级提高80点。
装备：使你的护甲穿透等级提高88点。

灼烧束带
拾取后绑定
腰部 布甲
190护甲值
+81耐力
+81智力
黄色插槽
红色插槽
镶孔奖励：+7法术强度
耐久度：35/35
需要等级：80
物品等级：251
装备：提高法术强度106点。
装备：增加爆击等级76点。
装备：急速等级提高46点。

整容刀
拾取后绑定
单手 单手剑
伤害：230-428 速度：1.60
每秒伤害：205.6
+44力量
+92耐力
耐久度：105/105
需要等级：80
物品等级：251
装备：增加防御等级41点。
装备：使你的招架等级增加41点。
装备：精准等级提高36点。

迟暮肩甲
拾取后绑定
肩部 布甲
254护甲值
+81耐力
+81智力
黄色插槽
黄色插槽
镶孔奖励：+7法术强度
耐久度：60/60
需要等级：80
物品等级：251
装备：提高法术强度106点。
装备：急速等级提高71点。
装备：增加命中等级55点。

疫病项圈
拾取后绑定
颈部 颈部
+83力量
+91耐力
红色插槽
镶孔奖励：+4力量
需要等级：80
物品等级：251
装备：增加爆击等级55点。
装备：精准等级提高43点。

血肉雕刻刀
拾取后绑定
单手 匕首
伤害：230-345 速度：1.40
每秒伤害：205.4
+44敏捷
+54耐力
耐久度：75/75
需要等级：80
物品等级：251
德鲁伊：在猎豹、熊、巨熊和枭兽形态下的攻击强度提高2108点。
装备：攻击强度提高123点。
装备：急速等级提高36点。
装备：使你的护甲穿透等级提高44点。

血肉涟漪褶裙
拾取后绑定
腿部 锁甲
1237护甲值
+109耐力
+109智力
红色插槽
黄色插槽
黄色插槽
镶孔奖励：+9法术强度
耐久度：105/105
需要等级：80
物品等级：251
装备：提高法术强度140点。
装备：急速等级提高84点。
装备：增加爆击等级84点。

血线行针胸铠
拾取后绑定
胸部 板甲
2526护甲值
+109耐力
+109智力
红色插槽
红色插槽
红色插槽
镶孔奖励：+8智力
耐久度：165/165
需要等级：80
物品等级：251
装备：提高法术强度140点。
装备：每5秒回复36点法力值。
装备：增加爆击等级96点。

英雄10人

血脉分离垂饰
拾取后绑定
颈部 颈部
+71耐力
+68智力
蓝色插槽
镶孔奖励：+5法术强度
需要等级：80
物品等级：264
装备：提高法术强度97点。
装备：增加爆击等级60点。
装备：增加命中等级52点。

疫病项圈
拾取后绑定
颈部 颈部
+95力量
+103耐力
红色插槽
镶孔奖励：+4力量
需要等级：80
物品等级：264
装备：增加爆击等级62点。
装备：精准等级提高49点。

迟暮肩甲
拾取后绑定
肩部 布甲
265护甲值
+92耐力
+92智力
黄色插槽
黄色插槽
镶孔奖励：+7法术强度
耐久度：60/60
需要等级：80
物品等级：264
装备：提高法术强度122点。
装备：急速等级提高80点。
装备：增加命中等级64点。

恐怖仪式肩垫
拾取后绑定
肩部 锁甲
1108护甲值
+120敏捷
+95耐力
+63智力
红色插槽
黄色插槽
镶孔奖励：+6敏捷
耐久度：85/85
需要等级：80
物品等级：264
装备：攻击强度提高129点。
装备：增加爆击等级80点。
装备：增加命中等级47点。

血肉雕刻刀
拾取后绑定
单手 匕首
伤害：253-381 速度：1.40
每秒伤害：226.4
+42敏捷
+61耐力
黄色插槽
镶孔奖励：+8攻击强度
耐久度：75/75
需要等级：80
物品等级：264
德鲁伊：在猎豹、熊、巨熊和枭兽形态下的攻击强度提高2403点。
装备：攻击强度提高139点。
装备：急速等级提高33点。
装备：使你的护甲穿透等级提高50点。

血肉涟漪褶裙
拾取后绑定
腿部 锁甲
1293护甲值
+123耐力
+123智力
红色插槽
黄色插槽
黄色插槽
镶孔奖励：+9法术强度
耐久度：105/105
需要等级：80
物品等级：264
装备：提高法术强度162点。
装备：急速等级提高96点。
装备：增加爆击等级96点。

灼烧束带
拾取后绑定
腰部 布甲
199护甲值
+92耐力
+92智力
红色插槽
黄色插槽
镶孔奖励：+7法术强度
耐久度：35/35
需要等级：80
物品等级：264
装备：提高法术强度122点。
装备：增加爆击等级86点。
装备：急速等级提高54点。

未鉴定的器官
拾取后绑定
唯一
饰品 饰品
2128护甲值
需要等级：80
物品等级：264
装备：每当你被近战攻击击中时，有60%的几率在接下来的10秒内获得27点耐力，最多可堆叠10次。

整容刀
拾取后绑定
单手 单手剑
伤害：253-472 速度：1.60
每秒伤害：226.6
+42力量
+92耐力
蓝色插槽
镶孔奖励：+4躲闪等级
耐久度：105/105
需要等级：80
物品等级：264
装备：增加防御等级46点。
装备：使你的招架等级增加46点。
装备：精准等级提高41点。

废弃的内脏口袋
拾取后绑定
头部 皮甲
540护甲值
+154敏捷
+111耐力
多彩插槽
黄色插槽
镶孔奖励：+8护甲穿透等级
耐久度：70/70
需要等级：80
物品等级：264
装备：攻击强度提高230点。
装备：急速等级提高92点。
装备：使你的护甲穿透等级提高100点。

锐锋肩甲
拾取后绑定
肩部 板甲
1980护甲值
+121力量
+137耐力
蓝色插槽
红色插槽
镶孔奖励：+6力量
耐久度：100/100
需要等级：80
物品等级：264
装备：使你的护甲穿透等级提高83点。
装备：增加命中等级60点。

血线行针胸铠
拾取后绑定
胸部 板甲
2641护甲值
+123耐力
+123智力
红色插槽
红色插槽
红色插槽
镶孔奖励：+8智力
耐久度：165/165
需要等级：80
物品等级：264
装备：提高法术强度162点。
装备：每5秒回复42点法力值。
装备：增加爆击等级108点。

胜利者的圣洁印记
拾取后绑定
职业：潜行者，死亡骑士，法师，德鲁伊
需要等级：80
物品等级：80

保护者的圣洁徽记
拾取后绑定
职业：战士，猎人，萨满祭司
需要等级：80
物品等级：80

征服者的圣洁徽记
拾取后绑定
职业：圣骑士，牧师，术士
需要等级：80
物品等级：80

源生萨隆邪铁

普通25人

瓶中的小憎恶
拾取后绑定
唯一
饰品 饰品
需要等级：80
物品等级：264
装备：增加命中等级85点。
装备：你的近战攻击有一定的几率获得一颗忿怒微粒。当你获得8颗忿怒微粒时将会释放能量，使你立即用一把近战武器作出50%武器伤害的攻击。

死偃长剑
拾取后绑定
唯一
主手 单手剑
伤害：113-359 速度：1.80

每秒伤害：130.9
+67耐力
+67智力
耐久度：105/105
需要等级：80
物品等级：264
装备：提高法术强度741点。
装备：急速等级提高59点。
装备：增加命中等级59点。

遗言
拾取后绑定
单手 单手锤
伤害：285-531 速度：1.80
每秒伤害：226.7
+104耐力
耐久度：105/105
需要等级：80
物品等级：264
德鲁伊： 在猎豹、熊、巨熊和枭兽形态下的攻击强度提高2406点。
装备：你的近战攻击有一定的几率赋予你圣光祝福，使你的力量提高100点，受到的治疗效果提高300点，持续10秒。

阿斯崔瑞安的缝合腰带
拾取后绑定
腰部 皮甲
374护甲值
+104敏捷
+120耐力
蓝色插槽
红色插槽
镶孔奖励：+6敏捷
耐久度：40/40
需要等级：80
物品等级：264
装备：攻击强度提高161点。
装备：增加爆击等级80点。
装备：使你的护甲穿透等级提高64点。

教授的血斑罩衫
装备后绑定
腰部 皮甲
374护甲值
+92耐力
+92智力
+64精神
黄色插槽
红色插槽
镶孔奖励：+5法术强度
耐久度：40/40
需要等级：80
物品等级：264
装备：提高法术强度122点。
装备：急速等级提高80点。

胜利者的圣洁印记
拾取后绑定
职业：潜行者， 死亡骑士， 法师， 德鲁伊
需要等级：80
物品等级：80

保护者的圣洁徽记
拾取后绑定
职业：战士， 猎人， 萨满祭司
需要等级：80
物品等级：80

征服者的圣洁徽记
拾取后绑定
职业：圣骑士， 牧师， 术士
需要等级：80
物品等级：80

影霜碎片
任务物品

源生萨隆邪铁

英雄25人

瓶中的小憎恶
拾取后绑定
唯一
饰品
需要等级：80
物品等级：277
装备：增加命中等级85点。
装备：你的近战攻击有一定的几率获得一颗忿怒微粒。当你获得7颗忿怒微粒时将会释放能量，使你立即用一把近战武器作出50%武器伤害的攻击。

死偃长剑
拾取后绑定
唯一
主手 单手剑
伤害：143-414 速度：1.80
每秒伤害：154.5
+76耐力
+76智力
蓝色插槽
镶孔奖励：+5法术强度
耐久度：105/105
需要等级：80
物品等级：277
装备：提高法术强度836点。
装备：急速等级提高66点。
装备：增加命中等级50点。

遗言
拾取后绑定
单手 单手锤
伤害：315-586 速度：1.80
每秒伤害：250.3
+94耐力
黄色插槽
镶孔奖励：+6耐力
耐久度：105/105
需要等级：80
物品等级：277
德鲁伊： 在猎豹、熊、巨熊和枭兽形态下的攻击强度提高2736点。
装备：你的近战攻击有一定的几率赋予你圣光祝福，使你的力量提高115点，受到的治疗效果提高340点，持续10秒。

阿斯崔瑞安的缝合腰带
拾取后绑定
腰部 皮甲
391护甲值
+120敏捷
+136耐力
蓝色插槽
红色插槽
镶孔奖励：+6敏捷
耐久度：40/40
需要等级：80
物品等级：277
装备：攻击强度提高181点。
装备：增加爆击等级90点。
装备：使你的护甲穿透等级提高74点。

教授的血斑罩衫
拾取后绑定
腰部 皮甲
391护甲值
+103耐力
+103智力
+74精神
黄色插槽
红色插槽
镶孔奖励：+7法术强度
耐久度：40/40
需要等级：80
物品等级：277
装备：提高法术强度140点。
装备：急速等级提高90点。

胜利者的圣洁印记
拾取后绑定
职业：潜行者， 死亡骑士， 法师， 德鲁伊
需要等级：80
物品等级：80

保护者的圣洁徽记
拾取后绑定
职业：战士， 猎人， 萨满祭司
需要等级：80
物品等级：80

征服者的圣洁徽记
拾取后绑定
职业：圣骑士， 牧师， 术士
需要等级：80
物品等级：80

胜利者的神圣印记
拾取后绑定
职业：潜行者， 死亡骑士， 法师， 德鲁伊
需要等级：80
物品等级：80

征服者的神圣徽记
拾取后绑定
职业：圣骑士， 牧师， 术士
需要等级：80
物品等级：80

保护者的神圣徽记
拾取后绑定
职业：战士， 猎人， 萨满祭司
需要等级：80
物品等级：80

影霜碎片
任务物品

源生萨隆邪铁

鲜血议会

普通10人

樱红缠丝指环
拾取后绑定
手指 手指
+57耐力
+62智力
红色插槽
镶孔奖励：+5法术强度
需要等级：80
物品等级：251
装备：提高法术强度85点。
装备：增加爆击等级59点。
装备：急速等级提高35点。

血红宝石魔杖
拾取后绑定
远程 魔杖
伤害：502-933 速度：1.90
每秒伤害：377.6
+43耐力
+31智力
耐久度：75/75
需要等级：80
物品等级：251
装备：增加命中等级33点。
装备：急速等级提高25点。
装备：提高法术强度53点。

英魂长枪
拾取后绑定
双手 长柄武器
伤害：748-1123 速度：3.50
每秒伤害：267.3
+97敏捷
+109耐力
红色插槽
黄色插槽
镶孔奖励：+6敏捷
耐久度：120/120
需要等级：80
物品等级：251
德鲁伊：在猎豹、熊、巨熊和枭兽形态下的攻击强度提高2975点。
装备：攻击强度提高287点。
装备：增加命中等级53点。
装备：使你的护甲穿透等级提高109点。

三牙饰物
拾取后绑定
手指 手指
+83力量
+91耐力
红色插槽
镶孔奖励：+4护甲穿透等级
需要等级：80
物品等级：251
装备：增加爆击等级45点。
装备：急速等级提高53点。

塔达拉姆的软鞋
拾取后绑定
脚 皮甲
437护甲值
+91敏捷
+94耐力
红色插槽
红色插槽
镶孔奖励：+6敏捷
耐久度：60/60
需要等级：80
物品等级：251
装备：攻击强度提高153点。
装备：增加爆击等级55点。
装备：使你的护甲穿透等级提高71点。

断魂
拾取后绑定
单手 单手剑
伤害：374-695 速度：2.60
每秒伤害：205.6
+62敏捷
+47耐力
耐久度：105/105
需要等级：80
物品等级：251
装备：攻击强度提高94点。
装备：急速等级提高38点。
装备：增加爆击等级43点。

女武神护腿
拾取后绑定
腿部 板甲
2210护甲值
+140力量
+164耐力
黄色插槽
红色插槽
红色插槽
镶孔奖励：+8力量
耐久度：120/120
需要等级：80
物品等级：251
装备：精准等级提高72点。
装备：急速等级提高96点。

饮血者束带
拾取后绑定
腰部 锁甲
795护甲值
+91敏捷
+84耐力
+49智力
黄色插槽
红色插槽
镶孔奖励：+6敏捷
耐久度：50/50
需要等级：80
物品等级：251
装备：攻击强度提高142点。
装备：急速等级提高44点。
装备：使你的护甲穿透等级提高71点。

悲痛抚平者斗篷
拾取后绑定
背部 布甲
169护甲值
+61耐力
+61智力
红色插槽
镶孔奖励：每5秒回复2点法力值
需要等级：80
物品等级：251
装备：提高法术强度85点。
装备：急速等级提高45点。
装备：每5秒回复27点法力值。

白凶长靴
拾取后绑定
脚 布甲
233护甲值
+81耐力

+81智力
+55精神
蓝色插槽
黄色插槽
镶孔奖励：+6精神
耐久度：50/50
需要等级：80
物品等级：251
装备：提高法术强度106点。
装备：增加爆击等级71点。

血魂法衣
拾取后绑定
胸部 布甲
338护甲值
+109耐力
+109智力
+78精神
红色插槽
红色插槽
黄色插槽
镶孔奖励：+9法术强度
耐久度：100/100
需要等级：80
物品等级：251
装备：提高法术强度140点。
装备：急速等级提高90点。

鲜血王储肩甲
拾取后绑定
肩部 板甲
1894护甲值
+74力量
+136耐力
蓝色插槽
蓝色插槽
镶孔奖励：+6招架等级
耐久度：100/100
需要等级：80
物品等级：251
装备：增加防御等级77点。
装备：使你的招架等级增加45点。
装备：增加命中等级66点。

英雄10人

血红宝石魔杖
拾取后绑定
远程 魔杖
伤害：554-1029 速度：1.90
每秒伤害：416.6
+48耐力
+35智力
黄色插槽
镶孔奖励：+4急速等级
耐久度：75/75
需要等级：80
物品等级：264
装备：增加命中等级29点。
装备：急速等级提高28点。
装备：提高法术强度51点。

樱红缠丝指环
拾取后绑定
手指 手指
+65耐力
+70智力
红色插槽
镶孔奖励：+5法术强度
需要等级：80
物品等级：264
装备：提高法术强度97点。
装备：增加爆击等级67点。
装备：急速等级提高41点。

英魂长枪
拾取后绑定
双手 长柄武器
伤害：825-1238 速度：3.50
每秒伤害：294.7
+105敏捷
+123耐力
红色插槽
黄色插槽
黄色插槽
镶孔奖励：+8敏捷
耐久度：120/120
需要等级：80
物品等级：264
德鲁伊：在猎豹、熊、巨熊和枭兽形态下的攻击强度提高3359点。
装备：攻击强度提高324点。
装备：增加命中等级52点。
装备：使你的护甲穿透等级提高123点。

三牙饰物
拾取后绑定
手指 手指
+95力量
+103耐力
红色插槽
镶孔奖励：+4护甲穿透等级
需要等级：80
物品等级：264
装备：增加爆击等级52点。
装备：急速等级提高60点。

断魂
拾取后绑定
单手 单手剑
伤害：412-766 速度：2.60
每秒伤害：226.5
+61敏捷
+53耐力
红色插槽
镶孔奖励：+8攻击强度
耐久度：105/105
需要等级：80
物品等级：264
装备：攻击强度提高106点。
装备：急速等级提高43点。
装备：增加爆击等级40点。

饮血者束带
拾取后绑定
腰部 锁甲
831护甲值
+104敏捷
+95耐力
+56智力
黄色插槽
红色插槽
镶孔奖励：+6敏捷
耐久度：50/50
需要等级：80
物品等级：264
装备：攻击强度提高161点。
装备：急速等级提高52点。
装备：使你的护甲穿透等级提高80点。

女武神护腿
拾取后绑定
腿部 板甲
2310护甲值
+161力量
+185耐力
黄色插槽
红色插槽
红色插槽
镶孔奖励：+8力量
耐久度：120/120
需要等级：80
物品等级：264
装备：精准等级提高84点。
装备：急速等级提高108点。

悲痛抚平者斗篷
拾取后绑定
背部 布甲
177护甲值
+69耐力
+69智力
红色插槽
镶孔奖励：每5秒回复2点法力值
需要等级：80
物品等级：264
装备：提高法术强度97点。
装备：急速等级提高52点。
装备：每5秒回复30点法力值。

塔达拉姆的软鞋
拾取后绑定
脚 皮甲
457护甲值
+104敏捷
+106耐力
红色插槽
红色插槽
镶孔奖励：+6敏捷
耐久度：60/60
需要等级：80
物品等级：264
装备：攻击强度提高172点。
装备：增加爆击等级64点。
装备：使你的护甲穿透等级提高80点。

鲜血王储肩甲
拾取后绑定
肩部 板甲
1980护甲值
+84力量
+157耐力
蓝色插槽
蓝色插槽
镶孔奖励：+6招架等级
耐久度：100/100
需要等级：80
物品等级：264
装备：增加防御等级87点。
装备：使你的招架等级增加53点。
装备：增加命中等级74点。

血魂法衣
拾取后绑定
胸部 布甲
354护甲值
+123耐力
+123智力
+90精神
红色插槽
红色插槽
黄色插槽
镶孔奖励：+9法术强度
耐久度：100/100
需要等级：80
物品等级：264
装备：提高法术强度162点。
装备：急速等级提高102点。

白凶长靴
拾取后绑定
脚 布甲
243护甲值
+92耐力
+92智力
+64精神
蓝色插槽
黄色插槽
镶孔奖励：+6精神
耐久度：50/50
需要等级：80
物品等级：264
装备：提高法术强度122点。
装备：增加爆击等级80点。

源生萨隆邪铁

普通25人

影丝纺锤
拾取后绑定
副手 副手
+69耐力
+69智力
需要等级：80
物品等级：264
装备：提高法术强度106点。
装备：增加爆击等级60点。
装备：急速等级提高60点。

瓦拉纳的备用徽记之戒
拾取后绑定
手指 手指
+69耐力
+69智力
蓝色插槽
镶孔奖励：+5法术强度
需要等级：80
物品等级：264
装备：提高法术强度97点。
装备：急速等级提高69点。
装备：增加命中等级38点。

掘墓者
拾取后绑定
双手 双手锤
伤害：848-1273 速度：3.60
每秒伤害：294.6
+169力量
+185耐力
红色插槽
蓝色插槽
镶孔奖励：+6力量
耐久度：120/120
需要等级：80
物品等级：264
德鲁伊：在猎豹、熊、巨熊和枭兽形态下的攻击强度提高3357点。
装备：使你的护甲穿透等级提高100点。
装备：增加命中等级95点。

大地之魂角盔
拾取后绑定
头部 板甲
2145护甲值
+161力量
+185耐力
多彩插槽
黄色插槽
镶孔奖励：+8力量
耐久度：100/100
需要等级：80
物品等级：264
装备：增加爆击等级100点。
装备：增加命中等级92点。

塔达拉姆的板铸拳套
拾取后绑定
手套 板甲
1650护甲值
+120力量
+157耐力
红色插槽
蓝色插槽
镶孔奖励：+9耐力
耐久度：55/55
需要等级：80
物品等级：264
装备：增加防御等级63点。
装备：使你的招架等级增加63点。
装备：使你的躲闪等级增加47点。

镇墓人护腕
装备后绑定
手腕 板甲
1155护甲值
+69耐力
+69智力
黄色插槽
镶孔奖励：+5法术强度
耐久度：55/55
需要等级：80
物品等级：264
装备：提高法术强度97点。
装备：增加爆击等级52点。
装备：急速等级提高60点。

皇家血色披风
拾取后绑定
背部 布甲
177护甲值
+69力量
+124耐力
黄色插槽
镶孔奖励：+6耐力
需要等级：80
物品等级：264
装备：增加防御等级60点。
装备：使你的躲闪等级增加60点。
装备：增加命中等级38点。

覆霜荆棘肩甲
拾取后绑定
肩部 皮甲
499护甲值
+92耐力
+92智力
+80精神
黄色插槽
红色插槽
镶孔奖励：+7法术强度

耐久度：70/70
需要等级：80
物品等级：264
装备：提高法术强度122点。
装备：急速等级提高64点。

凯雷塞斯的诱惑
拾取后绑定
副手 拳套
伤害：412-766 速度：2.60
每秒伤害：226.5
+69敏捷
+69耐力
耐久度：75/75
需要等级：80
物品等级：264
德鲁伊：在猎豹、熊、巨熊和枭兽形态下的攻击强度提高2404点。
装备：攻击强度提高93点。
装备：急速等级提高46点。
装备：增加命中等级46点。

血红丝质长袍
拾取后绑定
胸部 布甲
354护甲值
+123耐力
+123智力
+108精神
蓝色插槽
红色插槽
黄色插槽
镶孔奖励：+9法术强度
耐久度：100/100
需要等级：80
物品等级：264
装备：提高法术强度162点。
装备：急速等级提高84点。

鬼王的酷刑袋
拾取后绑定
头部 皮甲
540护甲值
+138敏捷
+162耐力
多彩插槽
黄色插槽
镶孔奖励：+8敏捷
耐久度：70/70
需要等级：80
物品等级：264
装备：攻击强度提高216点。
装备：增加爆击等级108点。
装备：增加命中等级84点。

废土战靴
拾取后绑定
脚 锁甲
1016护甲值
+112敏捷
+95耐力
+63智力
黄色插槽
黄色插槽
镶孔奖励：+6敏捷
耐久度：70/70
需要等级：80
物品等级：264
装备：攻击强度提高145点。
装备：增加爆击等级80点。
装备：增加命中等级47点。

愈合血环
拾取后绑定
手指 手指
+69耐力
+69智力
蓝色插槽
镶孔奖励：+5法术强度
需要等级：80
物品等级：264
装备：提高法术强度97点。
装备：增加爆击等级52点。
装备：每5秒回复30点法力值。

萨莱因仪祭手套
拾取后绑定
手套 布甲
221护甲值
+92耐力
+92智力
+64精神
黄色插槽
蓝色插槽
镶孔奖励：+7法术强度
耐久度：35/35
需要等级：80
物品等级：264
装备：提高法术强度122点。
装备：急速等级提高80点。

血钱锁甲
拾取后绑定
胸部 锁甲
1477护甲值
+123耐力
+123智力
红色插槽
蓝色插槽
黄色插槽
镶孔奖励：+9法术强度
耐久度：140/140
需要等级：80
物品等级：264
装备：提高法术强度162点。
装备：急速等级提高84点。
装备：每5秒回复54点法力值。

影霜碎片
任务物品

源生萨隆邪铁

英雄25人

影丝纺锤
拾取后绑定
副手 副手
+78耐力
+78智力
需要等级：80
物品等级：277
装备：提高法术强度119点。
装备：增加爆击等级68点。
装备：急速等级提高68点。

掘墓者
拾取后绑定
双手 双手锤
伤害：938-1407 速度：3.60
每秒伤害：325.7
+185力量
+209耐力
红色插槽
黄色插槽
蓝色插槽
镶孔奖励：+8力量
耐久度：120/120
需要等级：80
物品等级：277
德鲁伊：在猎豹、熊、巨熊和枭兽形态下的攻击强度提高3792点。
装备：使你的护甲穿透等级提高115点。
装备：增加命中等级99点。

瓦拉纳的备用徽记之戒
拾取后绑定
手指 手指
+78耐力
+78智力
蓝色插槽
镶孔奖励：+5法术强度
需要等级：80
物品等级：277
装备：提高法术强度110点。
装备：急速等级提高78点。
装备：增加命中等级44点。

覆霜荆棘肩甲
拾取后绑定
肩部 皮甲
521护甲值
+103耐力
+103智力
+90精神
黄色插槽
红色插槽
镶孔奖励：+7法术强度
耐久度：70/70
需要等级：80
物品等级：277
装备：提高法术强度140点。
装备：急速等级提高74点。

鬼王的酷刑袋
拾取后绑定
头部 皮甲
564护甲值
+159敏捷
+183耐力
多彩插槽
黄色插槽
镶孔奖励：+8敏捷
耐久度：70/70
需要等级：80
物品等级：277
装备：攻击强度提高244点。
装备：增加爆击等级122点。
装备：增加命中等级98点。

凯雷塞斯的诱惑
拾取后绑定
副手 拳套
伤害：456-847 速度：2.60
每秒伤害：250.6
+78敏捷
+78耐力
蓝色插槽
镶孔奖励：+4敏捷
耐久度：75/75
需要等级：80
物品等级：277
德鲁伊：在猎豹、熊、巨熊和枭兽形态下的攻击强度提高2741点。
装备：攻击强度提高88点。
装备：急速等级提高52点。
装备：增加命中等级44点。

愈合血环
拾取后绑定
手指 手指
+78耐力
+78智力
蓝色插槽
镶孔奖励：+5法术强度
需要等级：80
物品等级：277
装备：提高法术强度110点。
装备：增加爆击等级60点。
装备：每5秒回复34点法力值。

皇家血色披风
拾取后绑定
背部 布甲
185护甲值
+78力量
+141耐力
黄色插槽
镶孔奖励：+6耐力
需要等级：80
物品等级：277
装备：增加防御等级68点。
装备：使你的躲闪等级增加68点。
装备：增加命中等级44点。

血红丝质长袍
拾取后绑定
胸部 布甲
369护甲值
+139耐力
+139智力
+122精神
蓝色插槽
红色插槽
黄色插槽
镶孔奖励：+9法术强度
耐久度：100/100
需要等级：80
物品等级：277
装备：提高法术强度186点。
装备：急速等级提高98点。

塔达拉姆的板铸拳套
拾取后绑定
手套 板甲
1723护甲值
+136力量
+180耐力
红色插槽
蓝色插槽
镶孔奖励：+9耐力
耐久度：55/55
需要等级：80
物品等级：277
装备：增加防御等级71点。
装备：使你的招架等级增加71点。
装备：使你的躲闪等级增加55点。

大地之魂角盔
拾取后绑定
头部 板甲
2239护甲值
+185力量
+209耐力
多彩插槽
黄色插槽
镶孔奖励：+8力量
耐久度：100/100
需要等级：80
物品等级：277
装备：增加爆击等级114点。
装备：增加命中等级106点。

镇墓人护腕
拾取后绑定
手腕 板甲
1206护甲值
+78耐力
+78智力
黄色插槽
镶孔奖励：+5法术强度
耐久度：55/55
需要等级：80
物品等级：277
装备：提高法术强度110点。
装备：增加爆击等级60点。
装备：急速等级提高68点。

萨莱因仪祭手套
拾取后绑定
手套 布甲
231护甲值
+103耐力
+103智力
+74精神
黄色插槽
蓝色插槽
镶孔奖励：+7法术强度
耐久度：35/35
需要等级：80
物品等级：277
装备：提高法术强度140点。
装备：急速等级提高90点。

血钱锁甲
拾取后绑定
胸部 锁甲
1542护甲值
+139耐力
+139智力
红色插槽
蓝色插槽
黄色插槽
镶孔奖励：+9法术强度
耐久度：140/140
需要等级：80
物品等级：277
装备：提高法术强度186点。
装备：急速等级提高98点。
装备：每5秒回复61点法力值。

废土战靴
拾取后绑定
脚 锁甲
1060护甲值
+128敏捷
+107耐力
+71智力
黄色插槽
黄色插槽
镶孔奖励：+6敏捷
耐久度：70/70
需要等级：80
物品等级：277

装备：攻击强度提高165点。
装备：增加爆击等级90点。
装备：增加命中等级55点。

影霜碎片
任务物品

源生萨隆邪铁

鲜血女王兰娜瑟尔

普通10人

打桩枪
拾取后绑定
远程 枪械
伤害：501-836 速度：3.00
每秒伤害：222.7
+45敏捷
+32耐力
耐久度：90/90
需要等级：80
物品等级：251
装备：攻击强度提高70点。
装备：护甲穿透等级提高31。
装备：急速等级提高28。

兰娜瑟尔的染血之指
拾取后绑定
远程 魔杖
伤害：581-1080 速度：2.20
每秒伤害：377.5
+43耐力
+31智力
+33精神
耐久度：75/75
需要等级：80
物品等级：251
装备：爆击等级提高25。
装备：法术强度提高53点。

煞星沉眠法冠
拾取后绑定
头部 布甲
275护甲
+109耐力
+109智力
多彩插槽
蓝色插槽
镶孔奖励：+9法术强度
耐久度：60/60
需要等级：80
物品等级：251
装备：法术强度提高140点。
装备：急速等级提高96。
装备：爆击等级提高72。

暮光女王的印记
拾取后绑定
装备唯一
手指 手指
+72敏捷
+70耐力
红色插槽
镶孔奖励：+8攻击强度
需要等级：80
物品等级：251
装备：攻击强度提高114点。
装备：急速等级提高53。
装备：爆击等级提高45。

血脉挫灭者护手
拾取后绑定
手套 板甲
1579护甲
+76力量
+136耐力
红色插槽
蓝色插槽
镶孔奖励：+9耐力
耐久度：55/55
需要等级：80
物品等级：251
装备：防御等级提高71。
装备：躲闪等级提高55。
装备：精准等级提高62。

碎喉者护手
拾取后绑定
手套 板甲
1579护甲
+106力量
+122耐力
黄色插槽
红色插槽
镶孔奖励：+6力量
耐久度：55/55
需要等级：80
物品等级：251
装备：命中等级提高71。
装备：急速等级提高55。

虹吸元素胸甲
拾取后绑定
胸部 锁甲
1413护甲
+109耐力
+109智力
红色插槽
红色插槽
黄色插槽
镶孔奖励：+9法术强度
耐久度：140/140
需要等级：80
物品等级：251
装备：法术强度提高140点。
装备：急速等级提高96。
装备：每5秒恢复36点法力值。

灼热之吻肩垫
拾取后绑定
肩部 皮甲
477护甲
+86耐力
+79智力
+71精神
黄色插槽
红色插槽
镶孔奖励：+7法术强度
耐久度：70/70
需要等级：80
物品等级：251
装备：法术强度提高106点。
装备：急速等级提高55。

紧致腰带
拾取后绑定
腰部 板甲
1421护甲
+81耐力
+81智力
蓝色插槽
红色插槽
镶孔奖励：+6智力
耐久度：55/55
需要等级：80
物品等级：251
装备：法术强度提高106点。
装备：急速等级提高71。
装备：每5秒恢复28点法力值。

血饮
拾取后绑定
单手 匕首
伤害：259-481 速度：1.80
每秒伤害：205.6
+62敏捷
+47耐力
耐久度：75/75
需要等级：80
物品等级：251
德鲁伊：在猎豹、熊、巨熊和枭兽形态下的攻击强度提高2110点。
装备：攻击强度提高94点。
装备：爆击等级提高42。
装备：急速等级提高39。

蔑视项圈
拾取后绑定
颈部 颈部
+83力量
+91耐力
黄色插槽
镶孔奖励：+4力量
需要等级：80
装备：爆击等级提高55。
装备：急速等级提高43。
物品等级：251

象牙镶嵌护腿
拾取后绑定
腿部 皮甲
557护甲
+120敏捷
+126耐力
黄色插槽
红色插槽
红色插槽
镶孔奖励：+8敏捷
耐久度：90/90
需要等级：80
装备：攻击强度提高206点。
装备：护甲穿透等级提高60。
装备：爆击等级提高103。
物品等级：251

英雄10人

兰娜瑟尔的染血之指
拾取后绑定
远程 魔杖
伤害：641-1191 速度：2.20
每秒伤害：416.4
+48耐力
+35智力
+37精神
蓝色插槽
镶孔奖励：+4精神
耐久度：75/75
需要等级：80
物品等级：264
装备：爆击等级提高20。
装备：法术强度提高51点。

煞星沉眠法冠
拾取后绑定
头部 布甲
287护甲
+123耐力
+123智力
多彩插槽
蓝色插槽
镶孔奖励：+9法术强度
耐久度：60/60
需要等级：80
物品等级：264
装备：法术强度提高162点。
装备：急速等级提高108。
装备：爆击等级提高84。

打桩枪
拾取后绑定
远程 枪械
伤害：576-945 速度：3.00
每秒伤害：253.2
+43敏捷
+36耐力
红色插槽
镶孔奖励：+4敏捷
耐久度：90/90
需要等级：80
物品等级：264
装备：攻击强度提高79点。
装备：护甲穿透等级提高36。
装备：急速等级提高23。

紧致腰带
拾取后绑定
腰部 板甲
1485护甲
+92耐力
+92智力
蓝色插槽
红色插槽
镶孔奖励：+6智力
耐久度：55/55
需要等级：80
物品等级：264
装备：法术强度提高122点。
装备：急速等级提高80。
装备：每5秒恢复32点法力值。

血饮
拾取后绑定
单手 匕首
伤害：285-531 速度：1.80
每秒伤害：226.7
+69敏捷
+53耐力
红色插槽
镶孔奖励：+4敏捷
耐久度：75/75
需要等级：80
物品等级：264
德鲁伊：在猎豹、熊、巨熊和枭兽形态下的攻击强度提高2406点。
装备：攻击强度提高90点。
装备：爆击等级提高40。
装备：急速等级提高44。

灼热之吻肩垫
拾取后绑定
肩部 皮甲
499护甲
+97耐力
+89智力
+80精神
黄色插槽
红色插槽
镶孔奖励：+7法术强度
耐久度：70/70
需要等级：80
物品等级：264
装备：法术强度提高122点。
装备：急速等级提高64。

蔑视项圈
拾取后绑定
颈部 颈部
+95力量
+103耐力
黄色插槽
镶孔奖励：+4力量
需要等级：80
物品等级：264
装备：爆击等级提高62。
装备：急速等级提高49。

象牙镶嵌护腿
拾取后绑定
腿部 皮甲
582护甲
+138敏捷
+142耐力
黄色插槽
红色插槽
红色插槽
镶孔奖励：+8敏捷
耐久度：90/90
需要等级：80
物品等级：264
装备：攻击强度提高232点。
装备：护甲穿透等级提高71。
装备：爆击等级提高116。

碎喉者护手
拾取后绑定
手套 板甲
1650护甲
+121力量
+137耐力
黄色插槽
红色插槽
镶孔奖励：+6力量
耐久度：55/55
需要等级：80
物品等级：264
装备：命中等级提高80。
装备：急速等级提高64。

虹吸元素胸甲
拾取后绑定
胸部 锁甲
1477护甲
+123耐力
+123智力
红色插槽
红色插槽
黄色插槽
镶孔奖励：+9法术强度
耐久度：140/140
需要等级：80
物品等级：264
装备：法术强度提高162点。
装备：急速等级提高108。
装备：每5秒恢复42点法力值。

血脉挫灭者护手
拾取后绑定

手套 板甲
1650护甲
+86力量
+157耐力
红色插槽
蓝色插槽
镶孔奖励：+9耐力
耐久度：55/55
需要等级：80
物品等级：264
装备：防御等级提高80。
装备：躲闪等级提高64。
装备：精准等级提高70。

暮光女王的印记
拾取后绑定
手指 手指
+82敏捷
+79耐力
红色插槽
镶孔奖励：+8攻击强度
需要等级：80
物品等级：264
装备：攻击强度提高129点。
装备：急速等级提高60。
装备：爆击等级提高52。

胜利者的圣洁印记
拾取后绑定
职业：潜行者， 死亡骑士， 法师， 德鲁伊
需要等级：80
物品等级：80

保护者的圣洁徽记
拾取后绑定
职业：战士， 猎人， 萨满祭司
需要等级：80
物品等级：80

征服者的圣洁徽记
拾取后绑定
职业：圣骑士， 牧师， 术士
需要等级：80
物品等级：80

源生萨隆邪铁

普通25人

鲜血皇后的殷红项圈
装备后绑定
颈部 颈部
+69耐力
+69智力
黄色插槽
镶孔奖励：+5法术强度
需要等级：80
装备：急速等级提高53。
物品等级：264
装备：法术强度提高97点。
装备：爆击等级提高57。

圣光将熄
拾取后绑定
双手 法杖
伤害：337-585 速度：2.10
每秒伤害：219.2
+156耐力
+156智力
+121精神
黄色插槽
蓝色插槽
镶孔奖励：+7法术强度
耐久度：120/120
需要等级：80
物品等级：264
德鲁伊：在猎豹、熊、巨熊和枭兽形态下的攻击强度提高2301点。
装备：法术强度提高741点。
装备：急速等级提高121。

血瀑
拾取后绑定
双手 长柄武器
伤害：801-1203 速度：3.40
每秒伤害：294.7
+162敏捷
+162耐力
红色插槽
蓝色插槽
镶孔奖励：+12攻击强度
耐久度：120/120
需要等级：80
物品等级：264
德鲁伊：在猎豹、熊、巨熊和枭兽形态下的攻击强度提高3358点。
装备：攻击强度提高184点。
装备：爆击等级提高108。
装备：急速等级提高92。

纯血珠饰
拾取后绑定
唯一
饰品 饰品
需要等级：80
物品等级：264
装备：每5秒恢复76点法力值。
使用：立即治疗一名友方目标7400-8600点生命力。（2分钟冷却）

冰川之墙
拾取后绑定
副手 盾牌
8873护甲
248格挡
+90力量
+136耐力
耐久度：120/120
需要等级：80
物品等级：264
装备：防御等级提高48。
装备：招架等级提高48。
装备：使你的盾牌格挡值提高147点。

兰娜瑟尔的鞭笞锁链
拾取后绑定
颈部 颈部
+95力量
+103耐力
黄色插槽
镶孔奖励：+4力量
需要等级：80
物品等级：264
装备：护甲穿透等级提高65。
装备：精准等级提高45。

胜利者的圣洁印记
拾取后绑定
职业：潜行者， 死亡骑士， 法师， 德鲁伊
需要等级：80
物品等级：80

保护者的圣洁徽记
拾取后绑定
职业：战士， 猎人， 萨满祭司
需要等级：80
物品等级：80

征服者的圣洁徽记
拾取后绑定
职业：圣骑士， 牧师， 术士
需要等级：80
物品等级：80

影霜碎片
任务物品

源生萨隆邪铁

英雄25人

鲜血皇后的殷红项圈
拾取后绑定
颈部 颈部
+78耐力
+78智力
蓝色插槽
镶孔奖励：+5法术强度
需要等级：80
物品等级：277
装备：法术强度提高110点。
装备：爆击等级提高65。
装备：急速等级提高60。

兰娜瑟尔的鞭笞锁链
拾取后绑定
颈部 颈部
+108力量
+116耐力
黄色插槽
镶孔奖励：+4力量
需要等级：80
物品等级：277
装备：护甲穿透等级提高73。
装备：精准等级提高52。

血瀑
拾取后绑定
双手 长柄武器
伤害：886-1329 速度：3.40
每秒伤害：325.7
+175敏捷
+183耐力
红色插槽
蓝色插槽
黄色插槽
镶孔奖励：+16攻击强度
耐久度：120/120
需要等级：80
物品等级：277
德鲁伊：在猎豹、熊、巨熊和枭兽形态下的攻击强度提高3793点。
装备：攻击强度提高212点。
装备：爆击等级提高122。
装备：急速等级提高98。

圣光将熄
拾取后绑定
双手 法杖
伤害：389-663 速度：2.10
每秒伤害：250.1
+176耐力
+176智力
+131精神
黄色插槽
蓝色插槽
红色插槽
镶孔奖励：+9法术强度
耐久度：120/120
需要等级：80
物品等级：277
德鲁伊：在猎豹、熊、巨熊和枭兽形态下的攻击强度提高2734点。
装备：法术强度提高837点。
装备：急速等级提高131。

冰川之墙
拾取后绑定
副手 盾牌
9262护甲
259格挡
+102力量
+141耐力
红色插槽
镶孔奖励：+6耐力
耐久度：120/120
需要等级：80
物品等级：277
装备：防御等级提高54。
装备：招架等级提高46。
装备：使你的盾牌格挡值提高168点。

鲜血皇后的殷红项圈
拾取后绑定
颈部 颈部
+78耐力
+78智力
蓝色插槽
镶孔奖励：+5法术强度
需要等级：80
物品等级：277
装备：法术强度提高110点。
装备：爆击等级提高65。
装备：急速等级提高60。

纯血珠饰
拾取后绑定
唯一
饰品 饰品
需要等级：80
物品等级：277
装备：每5秒恢复86点法力值。
使用：立即治疗一名友方目标7400-8600点生命力。（2分钟冷却）

胜利者的圣洁印记
拾取后绑定
职业：潜行者， 死亡骑士， 法师， 德鲁伊
需要等级：80
物品等级：80

保护者的圣洁徽记
拾取后绑定
职业：战士， 猎人， 萨满祭司
需要等级：80
物品等级：80

征服者的圣洁徽记
拾取后绑定
职业：圣骑士， 牧师， 术士
需要等级：80
物品等级：80

胜利者的神圣印记
拾取后绑定
职业：潜行者， 死亡骑士， 法师， 德鲁伊
需要等级：80
物品等级：80

征服者的神圣徽记
拾取后绑定
职业：圣骑士， 牧师， 术士
需要等级：80
物品等级：80

保护者的神圣徽记
拾取后绑定
职业：战士， 猎人， 萨满祭司
需要等级：80
物品等级：80

影霜碎片
任务物品

源生萨隆邪铁

瓦莉丝瑞雅·梦行者

普通10人

公牛之心
拾取后绑定
双手 双手锤
伤害：748-1123 速度：3.50
每秒伤害：267.3
+148力量
+164耐力
蓝色插槽
黄色插槽
镶孔奖励：+6力量
耐久度：120/120
需要等级：80
物品等级：251
德鲁伊：在猎豹、熊、巨熊和枭兽形态下的攻击强度提高2975点。
装备：爆击等级提高95。
装备：精准等级提高76。

席瓦娜的苍穹法杖
拾取后绑定
双手 法杖
伤害：331-609 速度：2.60
每秒伤害：180.4
+109耐力
+128智力
红色插槽
黄色插槽
镶孔奖励：+7法术强度
耐久度：120/120
需要等级：80
物品等级：251
德鲁伊：在猎豹、熊、巨熊和枭兽形态下的攻击强度提高1758点。
装备：法术强度提高657点。
装备：爆击等级提高101。
装备：命中等级提高136。

巫妖裹布
拾取后绑定

背部 布甲
169护甲
+61耐力
+61智力
黄色插槽
镶孔奖励：+4命中等级
需要等级：80
物品等级：251
装备：法术强度提高85点。
装备：急速等级提高56。
装备：命中等级提高41。

梦境猎手步枪
拾取后绑定
远程 枪械
伤害：434-724 速度：2.60
每秒伤害：222.7
+45力量
+68耐力
耐久度：90/90
需要等级：80
物品等级：251
装备：盾牌格挡等级提高26。
装备：提高63点盾牌格挡值。
装备：防御等级提高24。

无皮幼龙肩甲
拾取后绑定
肩部 皮甲
477护甲
+91敏捷
+81耐力
红色插槽
红色插槽
镶孔奖励：+6护甲穿透等级
耐久度：70/70
需要等级：80
物品等级：251
装备：攻击强度提高162点。
装备：爆击等级提高55。
装备：护甲穿透等级提高71。

扭曲梦境腿甲
拾取后绑定
腿部 锁甲
1237护甲
+120敏捷
+113耐力
+66智力
红色插槽
黄色插槽
蓝色插槽
镶孔奖励：+16攻击强度
耐久度：105/105
需要等级：80
物品等级：251
装备：攻击强度提高167点。
装备：爆击等级提高84。
装备：命中等级提高81。

暴风使者手套
拾取后绑定
手套 锁甲
883护甲
+81耐力
+81智力
黄色插槽
黄色插槽
镶孔奖励：+7法术强度
耐久度：50/50
需要等级：80
物品等级：251
装备：急速等级提高50。
装备：爆击等级提高74。
装备：法术强度提高106点。

席瓦娜的繁星头盔
拾取后绑定
头部 皮甲
517护甲
+109耐力
+109智力
+80精神
多彩插槽
黄色插槽
镶孔奖励：+9法术强度
耐久度：70/70
需要等级：80
物品等级：251
装备：法术强度提高140点。
装备：爆击等级提高88。

针林护腕
拾取后绑定
手腕 板甲
1105护甲
+83力量
+91耐力
红色插槽
镶孔奖励：+4力量
耐久度：55/55
需要等级：80
物品等级：251
装备：爆击等级提高45。
装备：急速等级提高53。

翡翠圣徒肩铠
拾取后绑定
肩部 板甲
1894护甲
+81耐力
+81智力
黄色插槽
红色插槽
镶孔奖励：+7法术强度
耐久度：100/100
需要等级：80
物品等级：251
装备：法术强度提高106点。
装备：爆击等级提高55。
装备：每5秒恢复36点法力值。

心灵映射护腿
拾取后绑定
腿部 布甲
296护甲
+97耐力
+101智力
+80精神
黄色插槽
红色插槽
蓝色插槽
镶孔奖励：+9法术强度
耐久度：75/75
需要等级：80
物品等级：251
装备：法术强度提高149点。
装备：爆击等级提高96。

伊米亚铁索护带
拾取后绑定
腰部 板甲
1421护甲
+81力量
+136耐力
蓝色插槽
蓝色插槽
镶孔奖励：+9耐力
耐久度：55/55
需要等级：80
物品等级：251
装备：防御等级提高76。
装备：招架等级提高46。
装备：命中等级提高54。

英雄10人

巫妖裹布
拾取后绑定
背部 布甲
177护甲
+69耐力
+69智力
黄色插槽
镶孔奖励：+4命中等级
需要等级：80
物品等级：264
装备：法术强度提高97点。
装备：急速等级提高63。
装备：命中等级提高48。

公牛之心
拾取后绑定
双手 双手锤
伤害：825-1238 速度：3.50
每秒伤害：294.7
+161力量
+185耐力
蓝色插槽
黄色插槽
红色插槽
镶孔奖励：+8力量
耐久度：120/120
需要等级：80
物品等级：264
德鲁伊：在猎豹、熊、巨熊和枭兽形态下的攻击强度提高3359点。
装备：爆击等级提高104。
装备：精准等级提高83。

针林护腕
拾取后绑定
手腕 板甲
1155护甲
+95力量
+103耐力
红色插槽
镶孔奖励：+4力量
耐久度：55/55
需要等级：80
物品等级：264
装备：爆击等级提高52。
装备：急速等级提高60。

扭曲梦境腿甲
拾取后绑定
腿部 锁甲
1293护甲
+138敏捷
+128耐力
+75智力
红色插槽
黄色插槽
蓝色插槽
镶孔奖励：+16攻击强度
耐久度：105/105
需要等级：80
物品等级：264
装备：攻击强度提高192点。
装备：爆击等级提高96。
装备：命中等级提高91。

心灵映射护腿
拾取后绑定
腿部 布甲
309护甲
+111耐力
+115智力
+92精神
黄色插槽
红色插槽
蓝色插槽
镶孔奖励：+9法术强度
耐久度：75/75
需要等级：80
物品等级：264
装备：法术强度提高171点。
装备：爆击等级提高108。

无皮幼龙肩甲
拾取后绑定
肩部 皮甲
499护甲
+104敏捷
+92耐力
红色插槽
红色插槽
镶孔奖励：+6护甲穿透等级
耐久度：70/70
需要等级：80
物品等级：264
装备：攻击强度提高183点。
装备：爆击等级提高64。
装备：护甲穿透等级提高80。

梦境猎手步枪
拾取后绑定
远程 枪械
伤害：498-818 速度：2.60
每秒伤害：253.0
+43力量
+65耐力
蓝色插槽
镶孔奖励：+6耐力
耐久度：90/90
需要等级：80
物品等级：264
装备：盾牌格挡等级提高29。
装备：提高71点盾牌格挡值。
装备：防御等级提高27。

席瓦娜的苍穹法杖
拾取后绑定
双手 法杖
伤害：388-695 速度：2.60
每秒伤害：207.9
+123耐力
+138智力
红色插槽
红色插槽
黄色插槽
镶孔奖励：+9法术强度
耐久度：120/120
需要等级：80
物品等级：264
德鲁伊：在猎豹、熊、巨熊和枭兽形态下的攻击强度提高2143点。
装备：法术强度提高741点。
装备：爆击等级提高111。
装备：命中等级提高150。

席瓦娜的繁星头盔
拾取后绑定
头部 皮甲
540护甲
+123耐力
+123智力
+92精神
多彩插槽
黄色插槽
镶孔奖励：+9法术强度
耐久度：70/70
需要等级：80
物品等级：264
装备：法术强度提高162点。
装备：爆击等级提高100。

暴风使者手套
拾取后绑定
手套 锁甲
923护甲
+92耐力
+92智力
黄色插槽
黄色插槽
镶孔奖励：+7法术强度
耐久度：50/50
需要等级：80
物品等级：264
装备：急速等级提高58。
装备：爆击等级提高84。
装备：法术强度提高122点。

翡翠圣徒肩铠
拾取后绑定
肩部 板甲
1980护甲
+92耐力
+92智力
黄色插槽
红色插槽
镶孔奖励：+7法术强度
耐久度：100/100
需要等级：80
物品等级：264
装备：法术强度提高122点。
装备：爆击等级提高64。
装备：每5秒恢复40点法力值。

伊米亚铁索护带
拾取后绑定
腰部 板甲
1485护甲
+92力量
+157耐力
蓝色插槽
蓝色插槽
镶孔奖励：+9耐力
耐久度：55/55
需要等级：80
物品等级：264
装备：防御等级提高86。
装备：招架等级提高54。
装备：命中等级提高61。

源生萨隆邪铁

普通25人

霜缚者的残破斗篷
拾取后绑定
背部 布甲

177护甲
+69耐力
+69智力
黄色插槽
镶孔奖励：+5法术强度
需要等级：80
物品等级：264
装备：法术强度提高97点。
装备：爆击等级提高60。
装备：急速等级提高52。

霜脉蓝玉指环
拾取后绑定
装备唯一
手指 手指
+90敏捷
+90耐力
红色插槽
镶孔奖励：+4敏捷
需要等级：80
物品等级：264
装备：攻击强度提高105点。
装备：护甲穿透等级提高60。
装备：爆击等级提高52。

天灾收割者腿甲
拾取后绑定
腿部 板甲
2310护甲
+161力量
+185耐力
黄色插槽
蓝色插槽
红色插槽
镶孔奖励：+8力量
耐久度：120/120
需要等级：80
物品等级：264
装备：爆击等级提高108。
装备：急速等级提高84。

梦魇终结者
装备后绑定
远程 魔杖
伤害：524-975 速度：1.80
每秒伤害：416.4
+39耐力
+39智力
+34精神
耐久度：75/75
需要等级：80
物品等级：264
装备：法术强度提高60点。
装备：爆击等级提高34。

肺穿
拾取后绑定
单手 匕首
伤害：222-413 速度：1.40
每秒伤害：226.8
+69敏捷
+69耐力
耐久度：75/75
需要等级：80
物品等级：264
德鲁伊：在猎豹、熊、巨熊和枭兽形态下的攻击强度提高2408点。
装备：攻击强度提高93点。
装备：爆击等级提高46。
装备：护甲穿透等级提高46。

冷魂锁链
拾取后绑定
腰部 板甲
1485护甲
+121力量
+137耐力
黄色插槽
红色插槽
镶孔奖励：+6力量
耐久度：55/55
需要等级：80
物品等级：264
装备：爆击等级提高75。
装备：护甲穿透等级提高68。

残烛护腿
拾取后绑定
腿部 板甲
2310护甲

+123耐力
+123智力
蓝色插槽
红色插槽
黄色插槽
镶孔奖励：+9法术强度
耐久度：120/120
需要等级：80
物品等级：264
装备：法术强度提高162点。
装备：爆击等级提高92。
装备：每5秒恢复50点法力值。

噩梦乍醒法袍
拾取后绑定
胸部 布甲
354护甲
+123耐力
+123智力
红色插槽
蓝色插槽
黄色插槽
镶孔奖励：+9法术强度
耐久度：100/100
需要等级：80
物品等级：264
装备：法术强度提高162点。
装备：爆击等级提高108。
装备：命中等级提高84。

狞笑之颅重靴
拾取后绑定
脚部 板甲
1815护甲
+92力量
+157耐力
黄色插槽
蓝色插槽
镶孔奖励：+9耐力
耐久度：75/75
需要等级：80
物品等级：264
装备：防御等级提高80。
装备：躲闪等级提高72。
装备：精准等级提高53。

孔雀石锁链
拾取后绑定
颈部 颈部
+69力量
+124耐力
黄色插槽
镶孔奖励：+6耐力
需要等级：80
物品等级：264
装备：防御等级提高60。
装备：躲闪等级提高52。
装备：命中等级提高46。

暴雪头盔
拾取后绑定
头部 锁甲
1200护甲
+123耐力
+123智力
多彩插槽
蓝色插槽
镶孔奖励：+9法术强度
耐久度：85/85
需要等级：80
物品等级：264
装备：法术强度提高162点。
装备：爆击等级提高92。
装备：每5秒恢复50点法力值。

阿努巴尔狩猎护手
拾取后绑定
手套 锁甲
923护甲
+112敏捷
+95耐力
+63智力
黄色插槽
红色插槽
镶孔奖励：+6敏捷

耐久度：50/50
需要等级：80
物品等级：264
装备：攻击强度提高129点。
装备：爆击等级提高80。
装备：急速等级提高55。

无尽梦境护腕
拾取后绑定
手腕 皮甲
291护甲
+69耐力
+69智力
+60精神
蓝色插槽
镶孔奖励：+5法术强度
耐久度：40/40
需要等级：80
物品等级：264
装备：法术强度提高97点。
装备：爆击等级提高52。

永冻指环
拾取后绑定
装备唯一
手指 手指
672护甲
+90力量
+124耐力
红色插槽
镶孔奖励：+6耐力
需要等级：80
物品等级：264
装备：防御等级提高48。
装备：躲闪等级提高40。

丧歌长靴
拾取后绑定
脚部 板甲
1815护甲
+92耐力
+92智力
蓝色插槽
红色插槽
镶孔奖励：+7法术强度
耐久度：75/75
需要等级：80
物品等级：264
装备：法术强度提高122点。
装备：爆击等级提高72。
装备：每5秒恢复36点法力值。

影霜碎片
任务物品

源生萨隆邪铁

英雄25人

霜缚者的残破斗篷
拾取后绑定
背部 布甲
185护甲
+78耐力
+78智力
黄色插槽
镶孔奖励：+5法术强度
需要等级：80
物品等级：277
装备：法术强度提高110点。
装备：爆击等级提高68。
装备：急速等级提高60。

霜脉蓝玉指环
拾取后绑定
手指 手指
+102敏捷
+102耐力
红色插槽
镶孔奖励：+4爆击等级

需要等级：80
物品等级：277
装备：攻击强度提高120点。
装备：护甲穿透等级提高68。
装备：爆击等级提高60。

天灾收割者腿甲
拾取后绑定
腿部 板甲
2412护甲
+185力量
+209耐力
黄色插槽
红色插槽
蓝色插槽
镶孔奖励：+8力量
耐久度：120/120
需要等级：80
物品等级：277
装备：爆击等级提高122。
装备：急速等级提高98。

冷魂锁链
拾取后绑定
腰部 板甲
1550护甲
+139力量
+155耐力
黄色插槽
红色插槽
镶孔奖励：+6力量
耐久度：55/55
需要等级：80
物品等级：277
装备：爆击等级提高85。
装备：护甲穿透等级提高78。

梦魇终结者
拾取后绑定
远程 魔杖
伤害：580-1077 速度：1.80
每秒伤害：460.3
+44耐力
+44智力
+30精神
黄色插槽
镶孔奖励：+5法术强度
耐久度：75/75
需要等级：80
物品等级：277
装备：法术强度提高58点。
装备：爆击等级提高38。

肺穿
拾取后绑定
单手 匕首
伤害：245-456 速度：1.40
每秒伤害：250.4
+78敏捷
+78耐力
黄色插槽
镶孔奖励：+4敏捷
耐久度：75/75
需要等级：80
物品等级：277
德鲁伊：在猎豹、熊、巨熊和枭兽形态下的攻击强度提高2738点。
装备：攻击强度提高88点。
装备：爆击等级提高52。
装备：护甲穿透等级提高44。

噩梦乍醒法袍
拾取后绑定
胸部 布甲
369护甲
+139耐力
+139智力
红色插槽
蓝色插槽

黄色插槽
镶孔奖励：+9法术强度
耐久度：100/100
需要等级：80
物品等级：277
装备：法术强度提高186点。
装备：爆击等级提高122。
装备：命中等级提高98。

狞笑之颅重靴
拾取后绑定
脚部 板甲
1895护甲
+103力量
+180耐力
黄色插槽
蓝色插槽
镶孔奖励：+9耐力
耐久度：75/75
需要等级：80
物品等级：277
装备：防御等级提高90。
装备：躲闪等级提高82。
装备：精准等级提高61。

暴雪头盔
拾取后绑定
头部 锁甲
1253护甲
+139耐力
+139智力
多彩插槽
蓝色插槽
镶孔奖励：+9法术强度
耐久度：85/85
需要等级：80
物品等级：277
装备：法术强度提高186点。
装备：爆击等级提高106。
装备： 每5秒恢复57点法力值。

残烛护腿
拾取后绑定
腿部 板甲
2412护甲
+139耐力
+139智力
蓝色插槽
红色插槽
黄色插槽
镶孔奖励：+9法术强度
耐久度：120/120
需要等级：80
物品等级：277
装备：法术强度提高186点。
装备：爆击等级提高106。
装备： 每5秒恢复57点法力值。

孔雀石锁链
拾取后绑定
颈部 颈部
+78力量
+141耐力
黄色插槽
镶孔奖励：+6耐力
需要等级：80
物品等级：277
装备：防御等级提高68。
装备：躲闪等级提高60。
装备：命中等级提高52。

阿努巴尔狩猎护手
拾取后绑定
手套 锁甲
964护甲
+128敏捷
+107耐力
+71智力

黄色插槽
红色插槽
镶孔奖励：+6敏捷
耐久度：50/50
需要等级：80
物品等级：277
装备：攻击强度提高149点。
装备：爆击等级提高90。
装备：急速等级提高63。

丧歌长靴
拾取后绑定
脚部 板甲
1895护甲
+103耐力
+103智力
蓝色插槽
红色插槽
镶孔奖励：+7法术强度
耐久度：75/75
需要等级：80
物品等级：277
装备：法术强度提高140点。
装备：爆击等级提高82。
装备： 每5秒恢复41点法力值。

永冻指环
拾取后绑定
手指 手指
756护甲
+102力量
+141耐力
红色插槽
镶孔奖励：+6耐力
需要等级：80
物品等级：277
装备：防御等级提高54。
装备：躲闪等级提高46。

无尽梦境护腕
拾取后绑定
手腕 皮甲
304护甲
+78耐力
+78智力
+68精神
蓝色插槽
镶孔奖励：+5法术强度
耐久度：40/40
需要等级：80
物品等级：277
装备：法术强度提高110点。
装备：爆击等级提高60。

影霜碎片
任务物品

源生萨隆邪铁

辛德拉苟莎

普通10人

考达拉寒风匕首
拾取后绑定
唯一
主手 匕首
伤害：103-325 速度：1.80
每秒伤害：118.7
+44耐力
+61智力
耐久度：75/75
需要等级：80
物品等级：251
德鲁伊：在猎豹、熊、巨熊和枭兽形态下的攻击强度提高894点。
装备：法术强度提高657点。
装备：爆击等级提高47。

装备：命中等级提高61。

霜牙垂饰
拾取后绑定
颈部 颈部
+80敏捷
+70耐力
黄色插槽
镶孔奖励：+4敏捷
需要等级：80
物品等级：251
装备：攻击强度提高98点。
装备：护甲穿透等级提高53。
装备：爆击等级提高45。

碧空流落法袍
拾取后绑定
胸部 布甲
338护甲
+109耐力
+101智力
黄色插槽
红色插槽
红色插槽
镶孔奖励：+9法术强度
耐久度：100/100
需要等级：80
物品等级：251
装备：法术强度提高140点。
装备：急速等级提高95。
装备：爆击等级提高76。

寸碎拳套
拾取后绑定
副手 拳套
伤害：215-401 速度：1.50
每秒伤害：205.3
+62耐力
+62敏捷
耐久度：75/75
需要等级：80
物品等级：251
德鲁伊：在猎豹、熊、巨熊和枭兽形态下的攻击强度提高2107点。
装备：攻击强度提高82点。
装备：急速等级提高41。
装备：护甲穿透等级提高41。

穹苍之战腿甲
拾取后绑定
腿部 板甲
2210护甲
+140力量
+164耐力
蓝色插槽
红色插槽
黄色插槽
镶孔奖励：+8护甲穿透等级
耐久度：120/120
需要等级：80
物品等级：251
装备：爆击等级提高72。
装备：护甲穿透等级提高96。

蓝龙军团的失落之盾
拾取后绑定
副手 盾牌
8487护甲
237格挡
+61耐力
+61智力
耐久度：120/120
需要等级：80
物品等级：251
装备：法术强度提高94点。
装备：急速等级提高53。
装备： 每5秒恢复27点法力值。

蚀刻龙骨束带
拾取后绑定
腰部 板甲
1421护甲
+106力量
+122耐力
黄色插槽
红色插槽
镶孔奖励：+6力量
耐久度：55/55
需要等级：80
物品等级：251
装备：爆击等级提高76。
装备：精准等级提高46。

冰霜巨龙女王的臂铠
拾取后绑定
手腕 皮甲
278护甲
+80敏捷
+70耐力
红色插槽
镶孔奖励：+4敏捷
耐久度：40/40
需要等级：80
物品等级：251
装备：攻击强度提高98点。
装备：急速等级提高45。
装备：爆击等级提高53。

龙翼战靴
拾取后绑定
脚部 锁甲
972护甲
+91敏捷
+84耐力
+50智力
黄色插槽
红色插槽
镶孔奖励：+6敏捷
耐久度：70/70
需要等级：80
物品等级：251
装备：攻击强度提高162点。
装备：命中等级提高44。
装备：爆击等级提高54。

晶化白骨肩甲
拾取后绑定
肩部 锁甲
1060护甲
+81耐力
+81智力
红色插槽
黄色插槽
镶孔奖励：+7法术强度
耐久度：85/85
需要等级：80
物品等级：251
装备：法术强度提高106点。
装备：爆击等级提高71。
装备：急速等级提高55。

塑冰手套
拾取后绑定
手套 皮甲
398护甲
+81耐力
+81智力
+71精神
黄色插槽
蓝色插槽
镶孔奖励：+6精神
耐久度：40/40
需要等级：80
物品等级：251
装备：法术强度提高106点。
装备：急速等级提高55。

天灾毒牙长靴

拾取后绑定
脚部 板甲
1736护甲
+81力量
+136耐力
蓝色插槽
蓝色插槽
镶孔奖励：+9耐力
耐久度：75/75
需要等级：80
物品等级：251
装备：防御等级提高62。
装备：躲闪等级提高76。
装备：命中等级提高38。

辛达苟萨的晶魄
任务物品
任务
“一团闪着微光的冰霜在水晶中翻腾着。”
物品等级：80

英雄10人

考达拉寒风匕首
拾取后绑定
唯一
主手 匕首
伤害：113-359 速度：1.80
每秒伤害：130.9
+50耐力
+61智力
红色插槽
镶孔奖励：+5法术强度
耐久度：75/75
需要等级：80
物品等级：264
德鲁伊：在猎豹、熊、巨熊和枭兽形态下的攻击强度提高1065点。
装备：法术强度提高741点。
装备：爆击等级提高46。
装备：命中等级提高69。

霜牙垂饰
拾取后绑定
颈部 颈部
+90敏捷
+79耐力
黄色插槽
镶孔奖励：+4敏捷
需要等级：80
物品等级：264
装备：攻击强度提高113点。
装备：护甲穿透等级提高60。
装备：爆击等级提高52。

晶化白骨肩甲
拾取后绑定
肩部 锁甲
1108护甲
+92耐力
+92智力
红色插槽
黄色插槽
镶孔奖励：+7法术强度
耐久度：85/85
需要等级：80
物品等级：264
装备：法术强度提高122点。
装备：爆击等级提高80。
装备：急速等级提高64。

穹苍之战腿甲
拾取后绑定
腿部 板甲
2310护甲
+161力量
+185耐力
蓝色插槽
红色插槽
黄色插槽
镶孔奖励：+8护甲穿透等级
耐久度：120/120
需要等级：80
物品等级：264
装备：爆击等级提高84。
装备：护甲穿透等级提高108。

寸碎拳套
拾取后绑定
副手 拳套
伤害：238-442 速度：1.50
每秒伤害：226.7
+69耐力
+61敏捷
红色插槽
镶孔奖励：+4敏捷
耐久度：75/75
需要等级：80
物品等级：264
德鲁伊：在猎豹、熊、巨熊和枭兽形态下的攻击强度提高2406点。
装备：攻击强度提高93点。
装备：急速等级提高38。
装备：护甲穿透等级提高46。

蓝龙军团的失落之盾
拾取后绑定
副手 盾牌
8873护甲
248格挡
+69耐力
+69智力
红色插槽
镶孔奖励：+5法术强度
耐久度：120/120
需要等级：80
物品等级：264
装备：法术强度提高97点。
装备：急速等级提高52。
装备：每5秒恢复30点法力值。

碧空流落法袍
拾取后绑定
胸部 布甲
354护甲
+123耐力
+115智力
黄色插槽
红色插槽
红色插槽
镶孔奖励：+9法术强度
耐久度：100/100
需要等级：80
物品等级：264
装备：法术强度提高162点。
装备：急速等级提高108。
装备：爆击等级提高87。

龙翼战靴
拾取后绑定
脚部 锁甲
1016护甲
+104敏捷
+95耐力
+56智力
黄色插槽
红色插槽
镶孔奖励：+6敏捷
耐久度：70/70
需要等级：80
物品等级：264
装备：攻击强度提高183点。
装备：命中等级提高52。
装备：爆击等级提高61。

蚀刻龙骨束带
拾取后绑定
腰部 板甲
1485护甲
+121力量
+137耐力
黄色插槽
红色插槽
镶孔奖励：+6力量
耐久度：55/55
需要等级：80
物品等级：264
装备：爆击等级提高86。
装备：精准等级提高54。

塑冰手套
拾取后绑定
手套 皮甲
416护甲
+92耐力
+92智力
+80精神
黄色插槽
蓝色插槽
镶孔奖励：+6精神
耐久度：40/40
需要等级：80
物品等级：264
装备：法术强度提高122点。
装备：急速等级提高64。

天灾毒牙长靴
拾取后绑定
脚部 板甲
1815护甲
+92力量
+157耐力
蓝色插槽
蓝色插槽
镶孔奖励：+9耐力
耐久度：75/75
需要等级：80
物品等级：264
装备：防御等级提高70。
装备：躲闪等级提高86。
装备：命中等级提高45。

冰霜巨龙女王的臂铠
拾取后绑定
手腕 皮甲
291护甲
+90敏捷
+79耐力
红色插槽
镶孔奖励：+4敏捷
耐久度：40/40
需要等级：80
物品等级：264
装备：攻击强度提高113点。
装备：急速等级提高52。
装备：爆击等级提高60。

胜利者的圣洁印记
拾取后绑定
职业：潜行者， 死亡骑士， 法师， 德鲁伊
需要等级：80
物品等级：80

保护者的圣洁徽记
拾取后绑定
职业：战士， 猎人， 萨满祭司
需要等级：80
物品等级：80

征服者的圣洁徽记
拾取后绑定
职业：圣骑士， 牧师， 术士
需要等级：80
物品等级：80

源生萨隆邪铁

普通25人

永恒暮色日晷
拾取后绑定
副手 副手
+69耐力
+69智力
+60精神
需要等级：80
物品等级：264
装备：法术强度提高106点。
装备：急速等级提高60。

无名巫妖的护符匣
拾取后绑定
唯一
饰品 饰品
需要等级：80
物品等级：264
装备：爆击等级提高152。
装备：每当你的法术造成周期性伤害：时，有一定的几率赋予你1074点法术能量，持续20秒。

辛达苟萨之爪
拾取后绑定
颈部 饰品
+90敏捷
+90耐力
蓝色插槽
镶孔奖励：+4敏捷
需要等级：80
物品等级：264
装备：攻击强度提高105点。
装备：护甲穿透等级提高60。
装备：急速等级提高52。

玛利苟斯的回忆
拾取后绑定
装备唯一
手指 手指
+69耐力
+69智力
+60精神
黄色插槽
镶孔奖励：+5法术强度
需要等级：80
物品等级：264
装备：法术强度提高97点。
装备：急速等级提高52。

完美之牙
拾取后绑定
唯一
饰品 饰品
+228耐力
需要等级：80
物品等级：264

使用：使你的秘法、火焰、冰霜、自然与暗影的法术抗性提高239点，持续10秒。（1分钟冷却）

胜利者的圣洁印记
拾取后绑定
职业：潜行者， 死亡骑士， 法师， 德鲁伊
需要等级：80
物品等级：80

保护者的圣洁徽记
拾取后绑定
职业：战士， 猎人， 萨满祭司
需要等级：80
物品等级：80

征服者的圣洁徽记
拾取后绑定
职业：圣骑士， 牧师， 术士
需要等级：80
物品等级：80

影霜碎片
任务物品

源生萨隆邪铁

英雄25人
玛利苟斯的回忆
拾取后绑定
手指 手指
+78耐力
+78智力
+68精神
黄色插槽
镶孔奖励：+5法术强度
需要等级：80
物品等级：277
装备：法术强度提高110点。
装备：急速等级提高60。

无名巫妖的护符匣
拾取后绑定
唯一
饰品 饰品
需要等级：80
物品等级：277
装备：爆击等级提高172。
装备：每当你的法术造成周期性伤害：时，有一定的几率赋予你1207点法术能量，持续20秒。

完美之牙
拾取后绑定
唯一
饰品 饰品
+258耐力
需要等级：80
物品等级：277
使用：使你的秘法、火焰、冰霜、自然与暗影的法术抗性提高268点，持续10秒。（1分钟冷却）

辛达苟萨的残酷之爪
拾取后绑定
颈部 项链
+102敏捷
+102耐力
蓝色插槽
镶孔奖励：+4敏捷
需要等级：80
物品等级：277
装备：攻击强度提高120点。
装备：护甲穿透等级提高68。
装备：急速等级提高60。

永恒暮色日晷
拾取后绑定
副手 副手
+78耐力
+78智力
+68精神
需要等级：80
物品等级：277
装备：法术强度提高119点。
装备：急速等级提高68。

胜利者的圣洁印记
拾取后绑定
职业：潜行者， 死亡骑士， 法师， 德鲁伊
需要等级：80
物品等级：80

保护者的圣洁徽记
拾取后绑定
职业：战士， 猎人， 萨满祭司
需要等级：80
物品等级：80

征服者的圣洁徽记
拾取后绑定
职业：圣骑士， 牧师， 术士
需要等级：80
物品等级：80

胜利者的神圣印记
拾取后绑定
职业：潜行者， 死亡骑士， 法师， 德鲁伊
需要等级：80
物品等级：80

征服者的神圣徽记
拾取后绑定
职业：圣骑士， 牧师， 术士
需要等级：80
物品等级：80

保护者的神圣徽记
拾取后绑定
职业：战士， 猎人， 萨满祭司
需要等级：80
物品等级：80

影霜碎片
任务物品

源生萨隆邪铁

巫妖王

普通10人
米奈希尔战槌
拾取后绑定
双手 双手锤
伤害：811-1217
每秒伤害：281.7
+158力量
+174耐力
红色插槽
红色插槽
镶孔奖励：+6力量
耐久度：120/120
需要等级：80
物品等级：258
德鲁伊：在猎豹、熊、巨熊和枭兽形态下的攻击强度提高3176点。
装备：增加爆击等级94点。
装备：使你的护甲穿透等级提高94点。

海里昂，遗忘之爱
拾取后绑定
双手 法杖
伤害：347-641
每秒伤害：189.9
+116耐力
+137智力
红色插槽
黄色插槽
镶孔奖励：+7法术强度
耐久度：120/120
需要等级：80
物品等级：258
德鲁伊：在猎豹、熊、巨熊和枭兽形态下的攻击强度提高1892点。
装备：提高法术强度701点。
装备：增加爆击等级145点。
装备：急速等级提高108点。

泰尔萨斯，鲜血之王的匕首
拾取后绑定
唯一
主手 匕首
伤害：108-342
每秒伤害：125.1
+47耐力
+65智力
耐久度：75/75
需要等级：80
物品等级：258
德鲁伊：在猎豹、熊、巨熊和枭兽形态下的攻击强度提高984点。
装备：提高法术强度701点。
装备：增加爆击等级51点。
装备：急速等级提高65点。

诺达希尔的污染嫩枝
拾取后绑定
双手 法杖
伤害：540-811
每秒伤害：281.5
+137敏捷
+138耐力
黄色插槽
红色插槽
镶孔奖励：+6敏捷
耐久度：120/120
需要等级：80
物品等级：258
德鲁伊：在猎豹、熊、巨熊和枭兽形态下的攻击强度提高3173点。
装备：攻击强度提高216点。
装备：增加爆击等级98点。
装备：使你的护甲穿透等级提高90点。

瓦琉斯，圣光使者之锤
拾取后绑定
主手 单手锤
伤害：131-418
每秒伤害：125.0
+65耐力
+63智力
耐久度：105/105
需要等级：80
物品等级：258
德鲁伊：在猎豹、熊、巨熊和枭兽形态下的攻击强度提高982点。
装备：提高法术强度701点。
装备：增加爆击等级56点。
装备：每5秒回复28点法力值。

风行者的穿心弩
拾取后绑定
远程 弩
伤害：604-840
每秒伤害：240.6
+48敏捷
+42耐力
耐久度：90/90
需要等级：80
物品等级：258
装备：攻击强度提高69点。
装备：增加爆击等级32点。
装备：使你的护甲穿透等级提高32点。

托格拜恩，冰霜之王的战斧
拾取后绑定
单手 单手斧
伤害：242-451
每秒伤害：216.6
+66力量
+99耐力
耐久度：105/105
需要等级：80
物品等级：258
装备：增加防御等级35点。
装备：使你的招架等级增加37点。
装备：使你的躲闪等级增加30点。

普尤斯，抗争之拳
拾取后绑定
主手 拳套
伤害：450-676
每秒伤害：216.5
+66敏捷
+50耐力
耐久度：75/75
需要等级：80
物品等级：258
德鲁伊：在猎豹、熊、巨熊和枭兽形态下的攻击强度提高2264点。
装备：增加爆击等级45点。
装备：急速等级提高42点。
装备：攻击强度提高100点。

风雷之怒，背叛者的黑锋剑
拾取后绑定
单手 匕首
伤害：273-507

每秒伤害：216.7
+66敏捷
+50耐力
耐久度：75/75
需要等级：80
物品等级：258
德鲁伊：在猎豹、熊、巨熊和枭兽形态下的攻击强度提高2266点。
装备：攻击强度提高100点。
装备：增加爆击等级44点。
装备：精准等级提高44点。

英雄10人

米奈希尔战槌

拾取后绑定
双手 双手锤
伤害：895-1344
每秒伤害：311.0
+173力量
+197耐力
红色插槽
红色插槽
红色插槽
镶孔奖励：+8力量
耐久度：120/120
需要等级：80
物品等级：271
德鲁伊：在猎豹、熊、巨熊和枭兽形态下的攻击强度提高3586点。
装备：增加爆击等级103点。
装备：使你的护甲穿透等级提高103点。

诺达希尔的污染嫩枝

拾取后绑定
双手 法杖
伤害：597-896
每秒伤害：311.0
+149敏捷
+156耐力
红色插槽
红色插槽
红色插槽
镶孔奖励：+8敏捷
耐久度：120/120
需要等级：80
物品等级：271
德鲁伊：在猎豹、熊、巨熊和枭兽形态下的攻击强度提高3587点。
装备：攻击强度提高244点。
装备：增加爆击等级109点。
装备：使你的护甲穿透等级提高97点。

瓦琉斯，圣光使者之锤

拾取后绑定
主手 单手锤
伤害：146-462
每秒伤害：138.0
+74耐力
+63智力
红色插槽
镶孔奖励：+5法术强度
耐久度：105/105
需要等级：80
物品等级：271
德鲁伊：在猎豹、熊、巨熊和枭兽形态下的攻击强度提高1164点。
装备：提高法术强度791点。
装备：增加爆击等级55点。
装备：每5秒回复31点法力值。

风行者的穿心弩

拾取后绑定
远程 弩
伤害：682-942
每秒伤害：270.8
+54敏捷
+48耐力
红色插槽
镶孔奖励：+4敏捷
耐久度：90/90
需要等级：80
物品等级：271
装备：攻击强度提高61点。
装备：增加爆击等级28点。
装备：使你的护甲穿透等级提高36点。

海里昂，遗忘之爱

拾取后绑定
双手 法杖
伤害：408-732
每秒伤害：219.2
+126耐力
+153智力
红色插槽
红色插槽
红色插槽
镶孔奖励：+9法术强度
耐久度：120/120
需要等级：80
物品等级：271
德鲁伊：在猎豹、熊、巨熊和枭兽形态下的攻击强度提高2301点。
装备：提高法术强度793点。
装备：增加爆击等级161点。
装备：急速等级提高120点。

泰尔萨斯，鲜血之王的匕首

拾取后绑定
唯一
主手 匕首
伤害：119-378
每秒伤害：138.1
+53耐力
+66智力
红色插槽
镶孔奖励：+5法术强度
耐久度：75/75
需要等级：80
物品等级：271
德鲁伊：在猎豹、熊、巨熊和枭兽形态下的攻击强度提高1166点。
装备：提高法术强度791点。
装备：增加爆击等级49点。
装备：急速等级提高74点。

普尤斯，抗争之拳

拾取后绑定
主手 拳套
伤害：497-746
每秒伤害：239.0
+66敏捷
+56耐力
红色插槽
镶孔奖励：+8攻击强度
耐久度：75/75
需要等级：80
物品等级：271
德鲁伊：在猎豹、熊、巨熊和枭兽形态下的攻击强度提高2579点。
装备：增加爆击等级51点。
装备：急速等级提高39点。
装备：攻击强度提高113点。

风雷之怒，背叛者的黑锋剑

拾取后绑定
单手 匕首
伤害：301-560
每秒伤害：239.2
+74敏捷
+44耐力
红色插槽
镶孔奖励：+4敏捷
耐久度：75/75
需要等级：80
物品等级：271
德鲁伊：在猎豹、熊、巨熊和枭兽形态下的攻击强度提高2581点。
装备：攻击强度提高97点。
装备：增加爆击等级49点。
装备：精准等级提高49点。

托格拜恩，冰霜之王的战斧

拾取后绑定
单手 单手斧
伤害：267-498
每秒伤害：239.1
+66力量
+111耐力
蓝色插槽
镶孔奖励：+6耐力
耐久度：105/105
需要等级：80
物品等级：271
装备：增加防御等级36点。
装备：使你的招架等级增加39点。
装备：使你的躲闪等级增加32点。

胜利者的圣洁印记

拾取后绑定
职业：潜行者， 死亡骑士，法师， 德鲁伊
需要等级：80
物品等级：80

保护者的圣洁徽记

拾取后绑定
职业：战士， 猎人， 萨满祭司
需要等级：80
物品等级：80

征服者的圣洁徽记

拾取后绑定
职业：圣骑士， 牧师， 术士
需要等级：80
物品等级：80

源生萨隆邪铁

普通25人

格罗萨格，白银之手骑士团圣剑

拾取后绑定
双手 双手剑
伤害：895-1344
每秒伤害：311.0
+181力量
+197耐力
红色插槽
红色插槽
镶孔奖励：+6力量
耐久度：120/120
需要等级：80
物品等级：271
装备：增加爆击等级115点。
装备：精准等级提高99点。

缚誓者，游侠将军的号令

拾取后绑定
双手 长柄武器
伤害：895-1344
每秒伤害：311.0
+157敏捷
+173耐力
红色插槽
红色插槽
镶孔奖励：+6敏捷
耐久度：120/120
需要等级：80
物品等级：271
德鲁伊：在猎豹、熊、巨熊和枭兽形态下的攻击强度提高3586点。
装备：攻击强度提高231点。
装备：增加爆击等级99点。
装备：使你的护甲穿透等级提高115点。

泰瑞纳斯二世的皇家权杖

拾取后绑定
主手 单手锤
伤害：129-388
每秒伤害：143.4
+71耐力
+71智力
耐久度：105/105
需要等级：80
物品等级：271
德鲁伊：在猎豹、熊、巨熊和枭兽形态下的攻击强度提高1240点。
装备：提高法术强度792点。
装备：增加爆击等级63点。
装备：急速等级提高63点。

浩劫的召唤，洛丹伦王权之刃

拾取后绑定
单手 单手斧
伤害：435-809
每秒伤害：239.2
+74敏捷
+74耐力
耐久度：105/105
需要等级：80
物品等级：271
装备：攻击强度提高99点。
装备：增加爆击等级49点。
装备：急速等级提高49点。

亚库斯，安东尼达斯的圣杖

拾取后绑定
双手 法杖
伤害：321-583
每秒伤害：215.2
+167耐力
+167智力
+130精神
红色插槽
红色插槽
镶孔奖励：+7法术强度
耐久度：120/120
需要等级：80
物品等级：271
德鲁伊：在猎豹、熊、巨熊和枭兽形态下的攻击强度提高2245点。
装备：提高法术强度792点。
装备：急速等级提高130点。

法林鲁什，奎尔萨拉斯护卫者

拾取后绑定
远程 弩
伤害：688-948
每秒伤害：272.7
+54敏捷
+54耐力
耐久度：90/90
需要等级：80
物品等级：271
装备：攻击强度提高72点。
装备：增加爆击等级36点。
装备：使你的护甲穿透等级提高36点。

血涌，克尔苏加德的苦痛之剑

拾取后绑定
唯一
主手 单手剑
伤害：129-388
每秒伤害：143.4
+71耐力
+71智力
耐久度：105/105
需要等级：80
物品等级：271
装备：提高法术强度792点。
装备：急速等级提高63点。
装备：增加爆击等级63点。

天堂陨落，大谎言之刃

拾取后绑定
单手 匕首
伤害：344-517
每秒伤害：239.2
+74敏捷
+74耐力
耐久度：75/75
需要等级：80
物品等级：271
德鲁伊：在猎豹、熊、巨熊和枭兽形态下的攻击强度提高2581点。
装备：攻击强度提高99点。

装备：增加爆击等级49点。
装备：急速等级提高49点。

米瑟里奥斯，铜须的遗产
拾取后绑定
单手 单手锤
伤害：267-498
每秒伤害：239.1
+56力量
+111耐力
耐久度：105/105
需要等级：80
物品等级：271
德鲁伊：在猎豹、熊、巨熊和枭兽形态下的攻击强度提高2579点。
装备：增加防御等级49点。
装备：使你的招架等级增加49点。
装备：精准等级提高38点。

胜利者的圣洁印记
拾取后绑定
职业：潜行者，死亡骑士，法师，德鲁伊
需要等级：80
物品等级：80

保护者的圣洁徽记
拾取后绑定
职业：战士，猎人，萨满祭司
需要等级：80
物品等级：80

征服者的圣洁徽记
拾取后绑定
职业：圣骑士，牧师，术士
需要等级：80
物品等级：80

影霜碎片
任务物品

源生萨隆邪铁

英雄25人

无敌的缰绳
拾取后绑定
坐骑
需要等级：20
物品等级：20
需要骑术：75
“教你学会如何召唤这个坐骑。”

亚库斯，安东尼达斯的圣杖
拾取后绑定
双手 法杖
伤害：377-666
每秒伤害：248.2
+188耐力
+188智力
+141精神
红色插槽
红色插槽
红色插槽
镶孔奖励：+9法术强度
耐久度：120/120
需要等级：80
物品等级：284
德鲁伊：在猎豹、熊、巨熊和枭兽形态下的攻击强度提高2708点。
装备：提高法术强度893点。
装备：急速等级提高141点。
“六个华丽的符文环绕着这把杖的杖头。”

泰瑞纳斯二世的皇家权杖
拾取后绑定
主手 单手锤
伤害：161-447
每秒伤害：168.6
+81耐力
+81智力
红色插槽
镶孔奖励：+5法术强度
耐久度：105/105
需要等级：80
物品等级：284
德鲁伊：在猎豹、熊、巨熊和枭兽形态下的攻击强度提高1594点。
装备：提高法术强度893点。
装备：增加爆击等级55点。
装备：急速等级提高71点。
“虽然破碎且受到腐蚀，但你仍然能辨认出罗德隆的皇家印记。”

米瑟里奥斯，铜须的遗产
拾取后绑定
单手 单手锤
伤害：296-551
每秒伤害：264.7
+64力量
+113耐力
蓝色插槽
镶孔奖励：+6耐力
耐久度：105/105
需要等级：80
物品等级：284
德鲁伊：在猎豹、熊、巨熊和枭兽形态下的攻击强度提高2938点。
装备：增加防御等级56点。
装备：使你的招架等级增加48点。
装备：精准等级提高42点。
“在天谴军的侵蚀下你仍能辨识出模糊的题字：…和我合声悲泣，将回音送达巫妖王的王座上!为了联盟及为了卡兹莫丹!“

法林鲁什，奎尔萨拉斯护卫者
拾取后绑定
远程 弩
伤害：783-1071
每秒伤害：308.9
+62敏捷
+62耐力
红色插槽
镶孔奖励：+4敏捷
耐久度：90/90
需要等级：80
物品等级：284
装备：攻击强度提高66点。
装备：增加爆击等级41点。
装备：使你的护甲穿透等级提高33点。
“达纳苏斯语，故乡之光。”

浩劫的召唤，洛丹伦王权之斧
拾取后绑定
单手 单手斧
伤害：481-895
每秒伤害：264.6
+84敏捷
+84耐力
红色插槽
镶孔奖励：+4敏捷
耐久度：105/105
需要等级：80
物品等级：284
装备：攻击强度提高95点。
装备：增加爆击等级56点。
装备：急速等级提高48点。
“让我们的敌人知道浩劫正在呼唤，而随着它歌声而来的是他们的末日。”

血涌，克尔苏加德的苦痛之剑
拾取后绑定
唯一
主手 单手剑
伤害：161-447
每秒伤害：168.6
+81耐力
+81智力
红色插槽
镶孔奖励：+5法术强度
耐久度：105/105
需要等级：80
物品等级：284
装备：提高法术强度893点。
装备：急速等级提高71点。
装备：增加爆击等级55点。
“这个世界将会燃烧。”

格罗萨格，白银之手骑士团圣剑
拾取后绑定
双手 双手剑
伤害：991-1487
每秒伤害：344.2
+198力量
+222耐力
红色插槽
红色插槽
红色插槽
镶孔奖励：+8力量
耐久度：120/120
需要等级：80
物品等级：284
装备：增加爆击等级122点。
装备：精准等级提高114点。
“圣光的典范，引领我们的军队对抗来袭的黑暗。”

天堂陨落，大谎言之刃
拾取后绑定
单手 匕首
伤害：381-572
每秒伤害：264.7
+76敏捷
+84耐力
红色插槽
镶孔奖励：+4爆击等级
耐久度：75/75
需要等级：80
物品等级：284
德鲁伊：在猎豹、熊、巨熊和枭兽形态下的攻击强度提高2939点。
装备：攻击强度提高111点。
装备：增加爆击等级48点。
装备：急速等级提高56点。
“甜言蜜语比恶意中伤更具杀伤力。”

缚誓者，游侠将军的战刃
拾取后绑定
双手 长柄武器
伤害：991-1487
每秒伤害：344.2
+179敏捷
+195耐力
红色插槽
蓝色插槽
黄色插槽
镶孔奖励：+8敏捷
耐久度：120/120
需要等级：80
物品等级：284
德鲁伊：在猎豹、熊、巨熊和枭兽形态下的攻击强度提高4051点。
装备：攻击强度提高228点。
装备：增加爆击等级114点。
装备：使你的护甲穿透等级提高122点。
“现在一个怪诞的颅骨镶在刀的顶端。斧头上用鲜血刻印了一个重复了十遍的字：受难。”

胜利者的圣洁印记
拾取后绑定
职业：潜行者，死亡骑士，法师，德鲁伊
需要等级：80
物品等级：80

保护者的圣洁徽记
拾取后绑定
职业：战士，猎人，萨满祭司
需要等级：80
物品等级：80

征服者的圣洁徽记
拾取后绑定
职业：圣骑士，牧师，术士
需要等级：80
物品等级：80

胜利者的神圣印记
拾取后绑定
职业：潜行者，死亡骑士，法师，德鲁伊
需要等级：80
物品等级：80

征服者的神圣徽记
拾取后绑定
职业：圣骑士，牧师，术士
需要等级：80
物品等级：80

保护者的神圣徽记
拾取后绑定
职业：战士，猎人，萨满祭司
需要等级：80
物品等级：80

影霜碎片
任务物品

源生萨隆邪铁

注1：“源生萨隆邪铁”在10人模式普通难度下不会掉落。
注2：“影霜碎片”为橙斧任务掉落物品，只在25人模式普通难度和25人模式英雄难度掉落。英雄难度掉落略高。
注3：腐面和烂肠的血液为触发橙斧任务的掉落物品，只在25人模式普通难度和25人模式英雄难度掉落。此任务物品每次必出，两种血液必须各有一个才能触发。
注4：萨鲁法尔、教授、血女王、冰龙是冰冠城塞4个区的最终Boss（城塞、瘟疫、鲜血、霜翼），再加上副本最终Boss巫妖王，这5个Boss在10人模式英雄难度下掉落1个264级T10兑换战利品，在25人模式普通难度下掉落2个264级T10兑换战利品，在25人模式英雄难度下掉落2个264级T10兑换战利品和1个277级T10兑换战利品。
注5：“辛达苟萨的精魄”是副本周长任务的掉落物品，任何模式任何难度均可掉落。
注6：“无敌的缰绳”只有25人模式英雄难度的巫妖王才会掉落。310%坐骑。
注7：只有击杀10模式普通难度和25人模式普通难度的巫妖王之后，才能开启与之相对应人数模式的英雄难度副本，仅击杀10模式普通难度的巫妖王是无法开启25人模式英雄难度的。除了在进入状态中无法转换难度以外（队伍中任何一人进入都不行），普通难度和英雄难度的转换可以在副本中的任何时间和任何地点进行，但CD是30分钟。

晶红龙掉落

普通10人

塞维娅娜的贡品
拾取后绑定
装备唯一
手指 手指
+65耐力
+65智力
红色插槽
镶孔奖励：+5法术强度
需要等级80
物品等级：258
装备：法术强度提高91点。
装备：爆击等级提高57。
装备：命中等级提高49。

雏龙护手
拾取后绑定
手套 皮甲
407护甲
+86耐力
+86智力
黄色插槽
红色插槽
镶孔奖励：+7法术强度
耐久度40/40
需要等级80
物品等级：258
装备：法术强度提高114点。
装备：爆击等级提高68。
装备：急速等级提高68。

子嗣护腕
拾取后绑定
手腕 板甲
1132护甲
+89力量
+97耐力
黄色插槽
镶孔奖励：+4力量
耐久度55/55
需要等级80
物品等级：258
装备：爆击等级提高57。
装备：护甲穿透等级提高49。

孽障腰带
拾取后绑定
腰部 布甲
195护甲
+86耐力
+86智力
红色插槽
红色插槽
镶孔奖励：+7法术强度
耐久度35/35
需要等级80
物品等级：258
装备：法术强度提高114点。
装备：爆击等级提高81。
装备：命中等级提高50。

暮光之鳞肩甲
拾取后绑定
肩部 锁甲
1086护甲
+98敏捷
+90耐力
+52智力
红色插槽
黄色插槽
镶孔奖励：+12攻击强度
耐久度85/85
需要等级80
物品等级：258
装备：攻击强度提高153点。
装备：护甲穿透等级提高66。
装备：急速等级提高48。

薄暮外衣
拾取后绑定
胸部 皮甲
652护甲
+153敏捷
+104耐力
黄色插槽
红色插槽
蓝色插槽
镶孔奖励：+8敏捷
耐久度120/120
需要等级80
物品等级：258
装备：攻击强度提高201点。
装备：爆击等级提高94。
装备：精准等级提高86。

主教护带
拾取后绑定
腰部 板甲
1455护甲
+86耐力
+86智力
蓝色插槽
红色插槽
镶孔奖励：+7法术强度
耐久度55/55
需要等级80
物品等级：258
装备：法术强度提高114点。
装备：急速等级提高60。
装备：爆击等级提高76。

萨瑞瑟瑞安的祭品
拾取后绑定
装备唯一
手指 手指
+89力量
+97耐力
红色插槽
镶孔奖励：+4力量
需要等级80
物品等级：258
装备：爆击等级提高57。
装备：护甲穿透等级提高49。

巴尔萨鲁斯的礼物
拾取后绑定
颈部 颈部
+85敏捷
+75耐力
红色插槽
镶孔奖励：+4敏捷
需要等级80
物品等级：258
装备：攻击强度提高122点。
装备：爆击等级提高57。
装备：精准等级提高41。

皇裔护靴
拾取后绑定
脚部 板甲
1779护甲
+114力量
+158耐力
蓝色插槽
红色插槽
镶孔奖励：+9耐力
耐久度75/75
需要等级80
物品等级：258
装备：防御等级提高44。
装备：躲闪等级提高60。
装备：招架等级提高52。

分裂长靴
拾取后绑定
脚部 锁甲
995护甲
+86耐力
+86智力
红色插槽
黄色插槽
镶孔奖励：+7法术强度
耐久度70/70
需要等级80
物品等级：258
装备：法术强度提高114点。
装备：爆击等级提高76。
装备：急速等级提高60。

诱导之帽
拾取后绑定
背部 布甲
173护甲
+65耐力
+65智力
红色插槽
镶孔奖励：+5法术强度
需要等级80
物品等级：258
装备：法术强度提高91点。
装备：急速等级提高57。
装备：每5秒恢复24点法力值。

英雄10人

孽障腰带
拾取后绑定
腰部 布甲
204护甲
+98耐力
+98智力
红色插槽
红色插槽
镶孔奖励：+7法术强度
耐久度35/35
需要等级80
物品等级：271
装备：法术强度提高131点。
装备：爆击等级提高92。
装备：命中等级提高59。

主教护带
拾取后绑定
腰部 板甲
1520护甲
+98耐力
+98智力
蓝色插槽
红色插槽
镶孔奖励：+7法术强度
耐久度55/55
需要等级80
物品等级：271
装备：法术强度提高131点。
装备：急速等级提高70。
装备：爆击等级提高86。

子嗣护腕
拾取后绑定
手腕 板甲
1182护甲
+102力量
+110耐力
黄色插槽
镶孔奖励：+4力量
耐久度55/55
需要等级80
物品等级：271
装备：爆击等级提高64。
装备：护甲穿透等级提高56。

暮光之鳞肩甲
拾取后绑定
肩部 锁甲
1134护甲
+112敏捷
+101耐力
+59智力
红色插槽
黄色插槽
镶孔奖励：+12攻击强度
耐久度85/85
需要等级80
物品等级：271
装备：攻击强度提高173点。
装备：护甲穿透等级提高75。
装备：急速等级提高56。

扎里斯利安的祭品
拾取后绑定
手指 手指
+102力量
+110耐力
红色插槽
镶孔奖励：+4力量
需要等级80
物品等级：271
装备：爆击等级提高64。
装备：护甲穿透等级提高56。

诱导之帽
拾取后绑定
背部 布甲
181护甲
+73耐力
+73智力
红色插槽
镶孔奖励：+5法术强度
需要等级80
物品等级：271
装备：法术强度提高104点。
装备：急速等级提高64。
装备：每5秒恢复28点法力值。

巴尔萨鲁斯的礼物
拾取后绑定
颈部 颈部
+96敏捷
+84耐力
红色插槽
镶孔奖励：+4敏捷
需要等级80
物品等级：271
装备：攻击强度提高138点。
装备：爆击等级提高64。
装备：精准等级提高48。

分裂长靴
拾取后绑定
脚部 锁甲
1040护甲
+98耐力
+98智力
红色插槽
黄色插槽
镶孔奖励：+7法术强度
耐久度70/70
需要等级80
物品等级：271
装备：法术强度提高131点。
装备：爆击等级提高86。
装备：急速等级提高70。

雏龙护手
拾取后绑定
手套 皮甲
425护甲
+98耐力
+98智力
黄色插槽
红色插槽
镶孔奖励：+7法术强度
耐久度40/40
需要等级80
物品等级：271
装备：法术强度提高131点。
装备：爆击等级提高78。
装备：急速等级提高78。

薄暮外衣
拾取后绑定
胸部 皮甲
681护甲
+173敏捷
+120耐力
黄色插槽
红色插槽
蓝色插槽
镶孔奖励：+8敏捷
耐久度120/120
需要等级80
物品等级：271
装备：攻击强度提高231点。
装备：爆击等级提高107。
装备：精准等级提高99。

塞维娅娜的贡品
拾取后绑定
手指 手指
+73耐力
+73智力
红色插槽
镶孔奖励：+5法术强度
需要等级80
物品等级：271
装备：法术强度提高104点。
装备：爆击等级提高64。
装备：命中等级提高56。

皇裔护靴
拾取后绑定
脚部 板甲
1858护甲
+128力量
+180耐力
蓝色插槽
红色插槽
镶孔奖励：+9耐力
耐久度75/75
需要等级80
物品等级：271
装备：防御等级提高51。

装备：躲闪等级提高67。
装备：招架等级提高59。

普通25人

火夜护腕
拾取后绑定
手腕 布甲
158护甲
+73耐力
+73智力
红色插槽
镶孔奖励：+5法术强度
耐久度35/35
需要等级80
物品等级：271
装备：法术强度提高104点。
装备：爆击等级提高56。
装备：急速等级提高64。

焦黑暮光龙鳞
拾取后绑定
唯一
饰品 饰品
需要等级80
物品等级：
装备：急速等级提高163。
装备：你的伤害法术有一定的几率提高法术能量763点，持续15秒。

锐锋暮光龙鳞
拾取后绑定
唯一
饰品 饰品
需要等级80
物品等级：271
装备：护甲穿透等级提高163。
装备：当你造成伤害时，有一定的几率获得1304点攻击强度，持续15秒。

明亮暮光龙鳞
拾取后绑定
唯一
饰品 饰品
需要等级80
物品等级：271
装备：法术强度提高190点。
使用：在接下来的15秒内，每当你的直接性治疗法术治疗一名目标时，可同时使该目标每秒治疗自己与10码范围内的友方目标356点生命力，持续6秒。(2分钟冷却)

石化暮光龙鳞
拾取后绑定
唯一
饰品 饰品
2282护甲
需要等级80
物品等级：271
装备：当受到近战攻击而使你的生命力低于35%时，可获得733点闪躲等级，持续10秒。此效果每45秒只能发动一次。

暮光徽记
拾取后绑定
装备唯一
手指 手指
+96敏捷
+96耐力
黄色插槽
镶孔奖励：+4敏捷
需要等级80
物品等级：271
装备：攻击强度提高128点。
装备：爆击等级提高64。
装备：命中等级提高48。

暮色蒸腾披风
拾取后绑定
背部 布甲
181护甲
+73耐力
+73智力
红色插槽
镶孔奖励：+5法术强度
需要等级80
物品等级：271
装备：法术强度提高104点。
装备：爆击等级提高56。
装备：急速等级提高64。

天启降临之靴
拾取后绑定
脚部 板甲
1858护甲
+146力量
+146耐力
红色插槽
红色插槽
镶孔奖励：+6力量
耐久度75/75
需要等级80
物品等级：271
装备：爆击等级提高86。
装备：命中等级提高70。

荫影臂甲
拾取后绑定
手腕 皮甲
298护甲
+96敏捷
+96耐力
红色插槽
镶孔奖励：+4敏捷
耐久度40/40
需要等级80
物品等级：271
装备：攻击强度提高96点。
装备：爆击等级提高64。
装备：急速等级提高64。

半影坠饰
拾取后绑定
颈部 颈部
+102力量
+110耐力
黄色插槽
镶孔奖励：+4力量
需要等级80
物品等级：271
装备：爆击等级提高64。
装备：护甲穿透等级提高56。

回归之靴
拾取后绑定
脚部 锁甲
1040护甲
+128敏捷
+101耐力
+67智力
红色插槽
黄色插槽
镶孔奖励：+6敏捷
耐久度70/70
需要等级80
物品等级：271
装备：攻击强度提高139点。
装备：爆击等级提高86。
装备：护甲穿透等级提高51。

形影分离护带
拾取后绑定
唯一
腰部 锁甲
851护甲
+98耐力
+98智力
黄色插槽
红色插槽
镶孔奖励：+7法术强度
耐久度50/50
需要等级80
物品等级：271
装备：法术强度提高131点。
装备：爆击等级提高70。
装备：急速等级提高86。

定相恢复之戒
拾取后绑定
装备唯一
手指 手指
+73耐力
+73智力
红色插槽
镶孔奖励：+5法术强度
需要等级80
物品等级：271
装备：法术强度提高104点。
装备：急速等级提高56。
装备：每5秒恢复32点法力值。

相位转化护腕
拾取后绑定
手腕 皮甲
298护甲
+73耐力
+73智力
黄色插槽
镶孔奖励：+5法术强度
耐久度40/40
需要等级80
物品等级：271
装备：法术强度提高104点。
装备：爆击等级提高64。
装备：急速等级提高56。

拯救降临之靴
拾取后绑定
脚部 板甲
1858护甲
+128力量
+180耐力
蓝色插槽
蓝色插槽
镶孔奖励：+9耐力
耐久度75/75
需要等级80
物品等级：271
装备：防御等级提高59。
装备：躲闪等级提高59。
装备：招架等级提高59。

预兆之靴
拾取后绑定
脚部 板甲
1858护甲
+98耐力
+98智力
黄色插槽
红色插槽
镶孔奖励：+7法术强度
耐久度75/75
需要等级80
物品等级：271
装备：法术强度提高131点。
装备：爆击等级提高70。
装备：急速等级提高86。

英雄25人

暮光徽记
拾取后绑定
手指 手指

+109敏捷
+109耐力
黄色插槽
镶孔奖励：+4敏捷
需要等级80
物品等级：284
装备：攻击强度提高145点。
装备：爆击等级提高73。
装备：命中等级提高57。

回归之靴

拾取后绑定
脚部 锁甲
1085护甲
+145敏捷
+115耐力
+76智力
红色插槽
黄色插槽
镶孔奖励：+6敏捷
耐久度70/70
需要等级80
物品等级：284
装备：攻击强度提高162点。
装备：爆击等级提高97。
装备：护甲穿透等级提高60。

天启降临之靴

拾取后绑定
脚部 板甲
1939护甲
+165力量
+165耐力
红色插槽
红色插槽
镶孔奖励：+6力量
耐久度75/75
需要等级80
物品等级：284
装备：爆击等级提高97。
装备：命中等级提高81。

拯救降临之靴

拾取后绑定
脚部 板甲
1939护甲
+145力量
+206耐力
蓝色插槽
蓝色插槽
镶孔奖励：+9耐力
耐久度75/75
需要等级80
物品等级：284
装备：防御等级提高68。
装备：躲闪等级提高68。
装备：招架等级提高68。

不快臂环

拾取后绑定
手腕 皮甲
311护甲
+109敏捷
+109耐力
红色插槽
镶孔奖励：+4敏捷
耐久度40/40
需要等级80
物品等级：284
装备：攻击强度提高113点。
装备：爆击等级提高73。
装备：急速等级提高73。

半影坠饰

拾取后绑定
颈部 颈部
+116力量
+124耐力
黄色插槽
镶孔奖励：+4力量
需要等级80
物品等级：284
装备：爆击等级提高73。
装备：护甲穿透等级提高65。

火夜护腕

拾取后绑定
手腕 布甲
165护甲
+83耐力
+83智力
红色插槽
镶孔奖励：+5法术强度
耐久度35/35
需要等级80
物品等级：284
装备：法术强度提高118点。
装备：爆击等级提高65。
装备：急速等级提高73。

暮色蒸腾披风

拾取后绑定
背部 布甲
189护甲
+83耐力
+83智力
红色插槽
镶孔奖励：+5法术强度
需要等级80
物品等级：284
装备：法术强度提高118点。
装备：爆击等级提高65。
装备：急速等级提高73。

相位转化护腕

拾取后绑定
手腕 皮甲
311护甲
+83耐力
+83智力
黄色插槽
镶孔奖励：+5法术强度
耐久度40/40
需要等级80
物品等级：284
装备：法术强度提高118点。
装备：爆击等级提高73。
装备：急速等级提高65。

定相恢复之戒

拾取后绑定
手指 手指
+83耐力
+83智力
红色插槽
镶孔奖励：+5法术强度
需要等级80
物品等级：284
装备：法术强度提高118点。
装备：急速等级提高65。
装备：每5秒恢复36点法力值。

兆示之足音

拾取后绑定
脚部 板甲
1939护甲
+110耐力
+110智力
黄色插槽
红色插槽
镶孔奖励：+7法术强度
耐久度75/75
需要等级80
物品等级：284
装备：法术强度提高151点。
装备：爆击等级提高81。
装备：急速等级提高97。

形影分离护带

拾取后绑定
唯一
腰部 锁甲
888护甲
+110耐力
+110智力
黄色插槽
红色插槽
镶孔奖励：+7法术强度
耐久度50/50
需要等级80
物品等级：284
装备：法术强度提高151点。
装备：爆击等级提高81。
装备：急速等级提高97。

焦黑暮光龙鳞

拾取后绑定
唯一
饰品 饰品
需要等级80
物品等级：284
装备：急速等级提高184。
装备：你的伤害法术有一定的几率提高法术能量861点，持续15秒。

明亮暮光龙鳞

拾取后绑定
唯一
饰品 饰品
需要等级80
物品等级：284
装备：法术强度提高215点。
使用：在接下来的15秒内，每当你的直接性治疗法术治疗一名目标时，可同时使该目标每秒治疗自己与10码范围内的友方目标402点生命力，持续6秒。(2分钟冷却)

锐锋暮光龙鳞

拾取后绑定
唯一
饰品 饰品
需要等级80
物品等级：284
装备：护甲穿透等级提高184。
装备：当你造成伤害时，有一定的几率获得1472点攻击强度，持续15秒。

石化暮光龙鳞

拾取后绑定
唯一
饰品 饰品
2576护甲
需要等级80
物品等级：284
装备：当受到近战攻击而使你的生命力低于35%时，可获得828点闪躲等级，持续10秒。此效果每45秒只能发动一次。

WoWTCG的美丽世界
——风暴之子Raneman画作展

除了Metzen，前几位风暴之子的画风都相对偏重卡通，难免显得有些单调和雷同，新鲜血液的加入势在必行，于是第五位风暴之子Raneman（本名Glenn Rane）横空出世。常言道“长江后浪推前浪”，凭借成熟的作品，他的受瞩目程度急剧攀升，成为暴雪力捧的对象。

记得以前拿到的官方图片素材，Raneman的名字占据了不小的比例。能够制作通稿性质的作品，地位可见一斑。从安其拉到纳克萨玛斯再到祖阿曼，Raneman包办了不少重要副本的壁纸，《仇恨之轮》《刀锋女王》和《蜘蛛之夜》等小说的封面同样不在话下，就连暴雪宣布德莱尼加入联盟的概念图和宣传图也出自他的手笔。还记得TBC最著名的Loading画面吗？正义凌然的德莱尼和玩世不恭的血精灵形成了鲜明对比，这应该是Raneman最为玩家熟悉的代表作了。

总体来说，Raneman的图画未必具有太个性的特点，可是就算你不怎么喜欢，却挑不出太明显的毛病，四平八稳是他的最大优势。

五位“风暴之子”的合影，右边第一位就是Raneman，看起来很受……我是说很瘦。

2010魔兽卡牌世界冠军赛，主办方请来了Glenn Rane为粉丝签名。

下面，请随我一同进入Raneman的WOWTCG领域：

安格丽达（Angrida）

虽说“眼睛是心灵之窗”，不过凹凸有致的“墙壁”往往更加迷人。

奥术钉刺（Arcane Spikes）

比奥术飞弹还要奥术飞弹的奥术什么玩意。

“黑冰”（"Black Ice" Fizzlefreeze）

魔兽卡牌中文六版以来出场率居高不下的联盟侏儒法师。

凯恩・血蹄（Cairne Bloodhoof）

“师太，老衲陪你放风筝。”道骨仙风的血蹄如是说。

球中的小鬼（Fortune Telling）

千万别把刮刮卡当作WoWTCG的全部。

Hearthstone

炉石恒久远，一颗永流传。

卡桑德拉・焰心（Kassandra Flameheart）

I'm罗宾汉。I'm后羿。I'm Sorry。

圣光的正义（Light's Justice）

“奶牧（德、萨、骑）求组KLZ，只要奶锤！”

剥夺（Lobotomize）

再密实的铠甲也有漏洞。

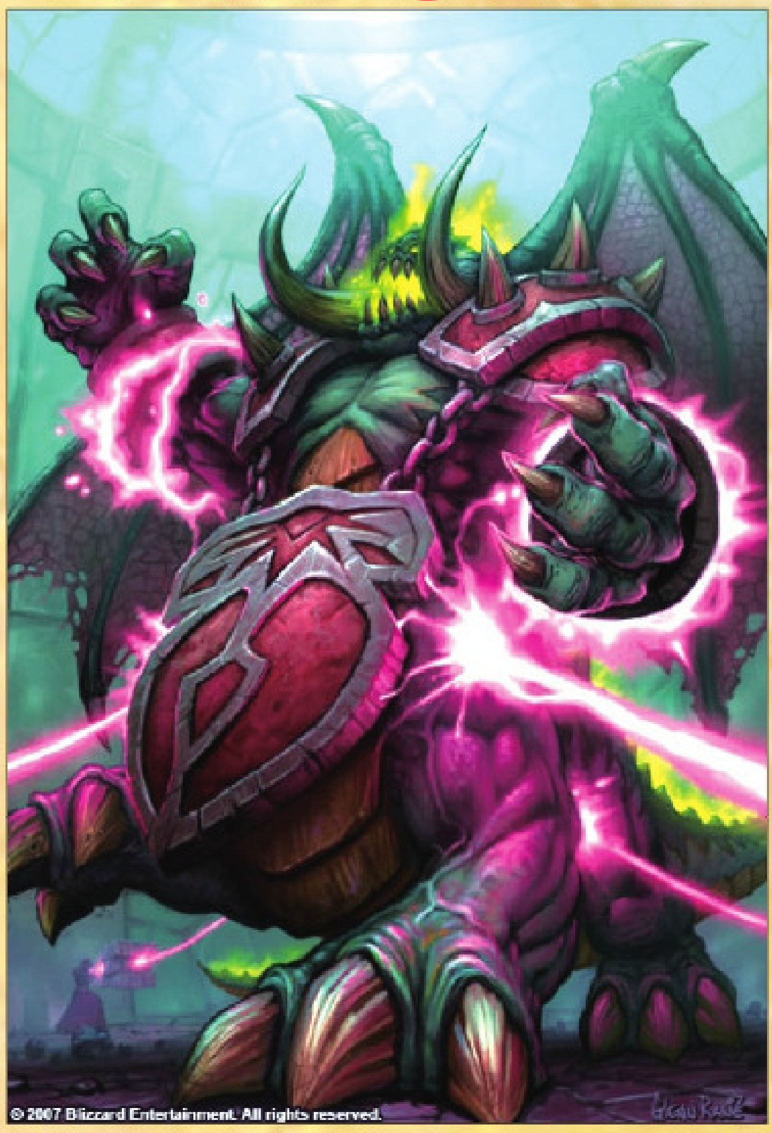
受咒者莱昂纳（Lionar the Blood Cursed）

“背叛”是魔兽卡牌中文五版开始加入的关键词，此为背叛萨尔的Lionar加入碎手氏族的模样——我们清楚成为碎手氏族一员的代价是什么。

Lionar, Unbound

对比上图，我奇怪了：Lionar放着好好的T6不穿，非要顶着背叛的骂名怀旧T1。难道“门板”开不出来，受刺激了？碎手……你是在诅咒黑手吗……

玛瑟里顿（Magtheridon）

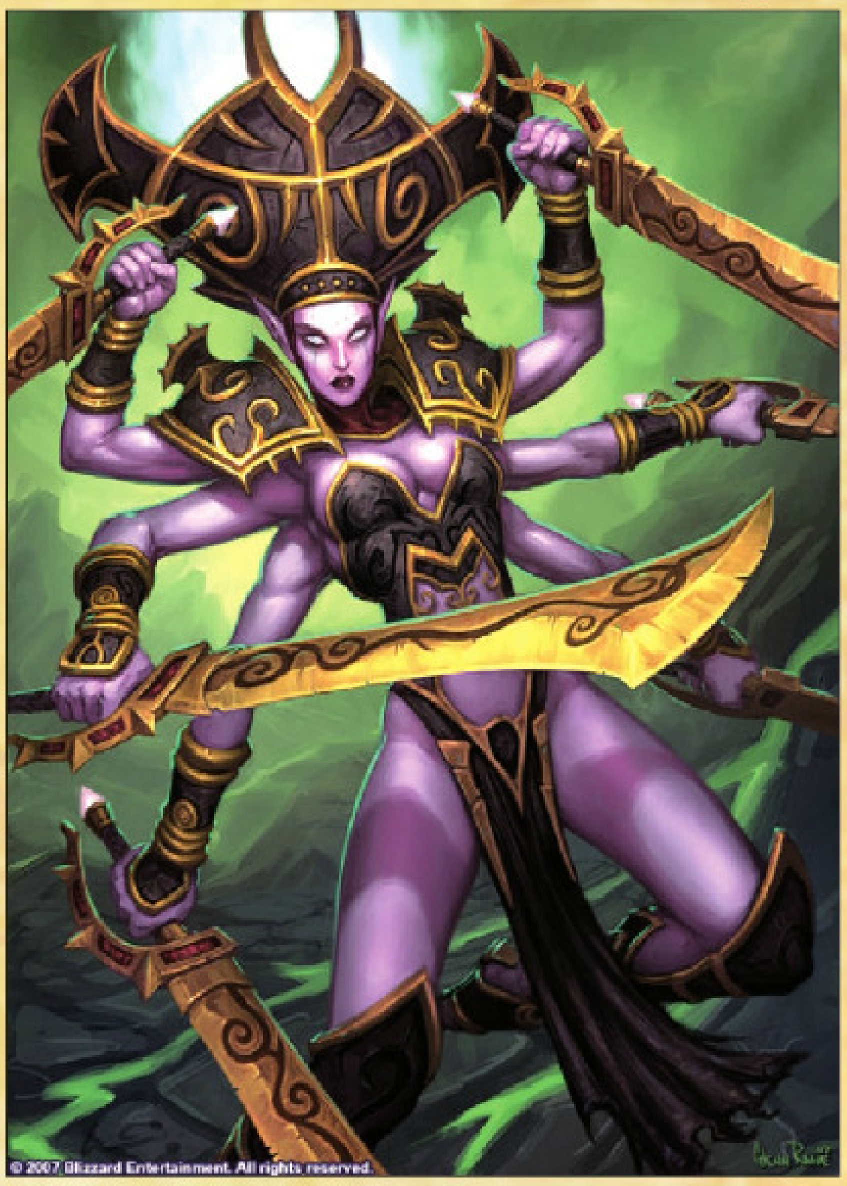


你束缚得了我的身体，束缚不了我的心！

玛瑟里顿（Magtheridon）

总算出来了，我要报复……

痛苦女王（Mother Misery）



双持算什么，看我的六持。

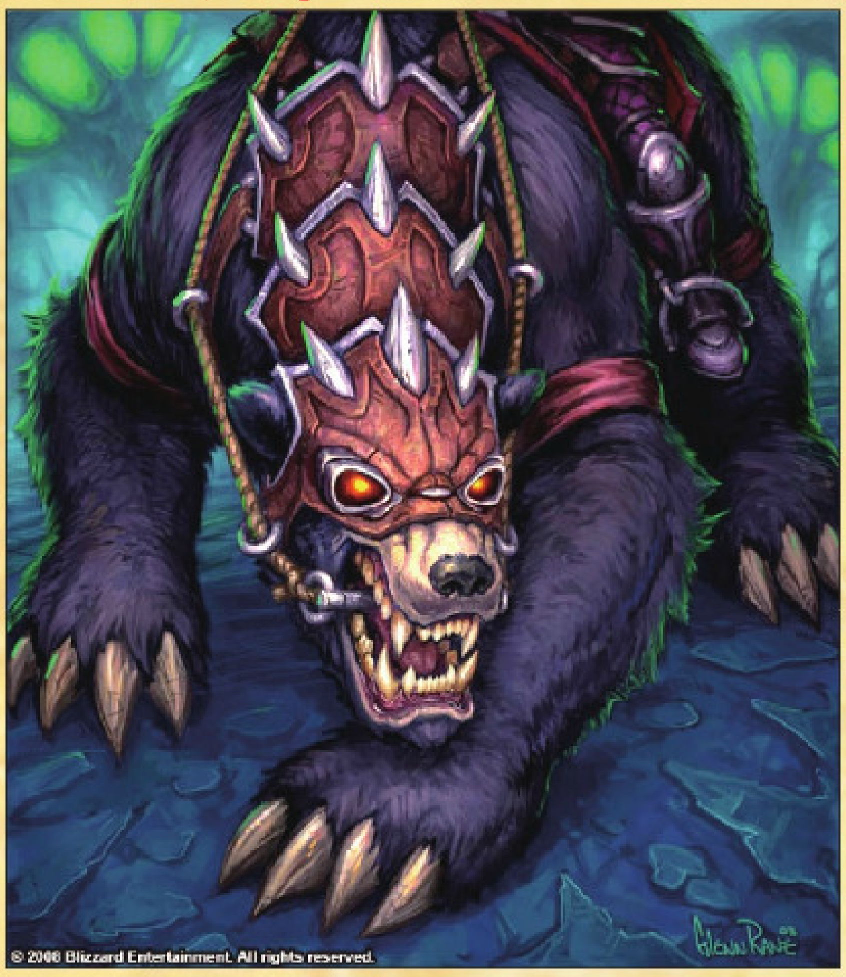
启迪者费达拉斯（Phadalus the Enlightened）

我真的没有NINJA布甲……

惩戒光环（Retribution Aura）

打架不一定非得亲自动手——惩戒光环。

红色王熊（The Red Bearon）



这张刮刮卡让巨魔风景区祖阿曼冷清了许多，我曾经华丽的开出一张，OH YEAH!

不死肖恩（Shawn of the Dead）

B级僵尸电影的龙套演员。

暗行（Sneak）

提问：侏儒每只手有几个手指?

影步蒂莫（Timmo Shadestep）

毁灭之刃，熔火犬牙，T1——曾经“一旦拥有，别无所求”的标配。

想了解更多内容请登录kapai.178.com。

漫漫冬日，以牌会友
——2010魔兽卡牌年度冠军赛报道

2010年魔兽卡牌年度冠军赛于12月18日、19日在上海举行。年度冠军赛是魔兽卡牌的冬日传统节目，和每年春天举办的“新锐杯”以及每年夏天举办的国家冠军赛并列为魔兽卡牌年度三大赛事。

卡牌游戏区别于网络游戏最显著的特征是提供人与人面对面交流的机会。与其说牌手们前往同一地点参加比赛，不如说比赛给予牌手们一个很好的理由聚会。漫长而无聊的冬日，能与来自全国各地的新老朋友一起high，实在是一件再快乐不过的事情。

一进比赛场地，黑鸦鸦的人群着实震摄到了我。共有120位牌手参加，两天内要进行6场构筑赛、3场轮抽赛才能决出八强，真可谓大浪淘沙啊。

主席台上，来自愤怒之门的横幅背景似乎在鼓舞着众牌手，要像伯瓦尔和小萨鲁法尔一般不抛弃，不放弃。相信众牌手千里迢迢远道而来，必定挑选了自己最中意的套牌，不会轻易说GG。

今年年初，闪亮登场的卡牌客（CRYPTOZOIC）公司成为魔兽卡牌的新东家。凭借以前的优秀表现，北京新锐继续担任大中国地区的代理。卡牌客和暴雪是一对好基友，每逢周三都会举办“卡牌之夜”的活动，两个公司的员工在一起打牌——或许还有其它不便公开的事情，你懂的……

各位对前不久闹得沸沸扬扬的“暴雪泄密门”是否还有印象？那份文件就有WoWTCG的存在。魔兽卡牌是根正苗红的正规作品，是暴雪产品线不可分割的一部分，已经与《万智牌》、《游戏王》并称“三大TCG”。所以如果有人看到诸如“魔兽卡牌是山寨的东西”的无脑言论，请无情鄙视之。

卡牌界志愿者组织WTEM卡

牌世界电子志 也延续之前的传统，与178游戏网以及本次比赛组织者——北京新锐地带玩具有限公司和美国卡牌客公司一起，通过网络为全国的游戏爱好者带来精彩的视频转播与解说。

APP STORE真是好东西，居然还有特别为TCG开发的生命计数器软件。虽然经费、经验和设备都十分有限，但是WTEM卡牌世界电子志的视频直播一直都在不断的进步。一群不计回报的爱好者如此费心，一切都是因为：爱。

精美的图画是这个游戏吸引人的原因之一，画面下方的大号牛头人猎人是个特殊型号的英雄卡牌（上面的骰子表示他受到了6点伤害），它的背面是全身特写，相当拉风。

左图为上海著名魔兽卡牌公会“忏悔者礼堂”的LOGO——公会化是魔兽卡牌在国内特有的发展模式，也是一种全新的尝试。由于魔兽卡牌活动基本每次都是线下举行，这种人与人直接交流的真实感是魔兽卡牌乃至桌面游戏独有的魅力。

“忏悔者礼堂”的胸牌，戴上了就是自己人。

从美学的角度来说，我认为兽人是最适合穿板甲的种族。这个死亡骑士也是我在《天灾之战：愤怒之门》系列中最喜欢的一张卡牌。

每次比赛都少不了店家的现场贩卖活动，今天我看到了好多奇怪的牌套，摩挲起来的感觉一定很好……

正在进行的是轮抽赛：玩家得到三包补充包，分别打开，从每包卡牌中选择一张，然后把余下的传给下一位玩家。以此类推，直到把三包补充包分完，现场组成最少30张的牌组。轮抽赛十分考验牌手的综合能力，壮大自己的同时还要限制对手，胜负往往在没有正式对决之前就已经决定了。

裁判正在指挥玩家按照流程进行轮抽，或许有朝一日我

们能够通过网络举办类似的赛事，但是再高端的技术也模仿不了这种临场感。

轮抽是个精神高度集中的过程，全神贯注的牌手很难注意其它事情……

我了个去，这什么情况？

叼根棒棒糖，就不会被美女牌手干扰了……

阿尔萨斯与伊利丹二番战！李奇·金……呃，Lich King的牌垫是本月初暗月马戏团·洛杉矶的奖品（2011年3月、5月和11月，暗月马戏团将分别在北京、深圳和上海举办），它的拥有者还是2007年澳大利亚国冠赛的冠军——在北美洲和大洋洲都留下了国人的印记，给力！

女牌手用来装骰子的盒子，卡哇伊！

两张卡牌大有来头，一个是以大名鼎鼎的毛会会长（误）“昆哥”为原型的牛头人战士，一个是为了升级装备故意被巫妖王秒杀的小萨鲁法尔（大误），现实人物和虚拟人物交相呼应。

改革迎来新气象，魅魔翻身把歌唱。在魔兽卡牌中，你可以扮演一个魅魔，指挥一大堆术士为你服务——你懂的！

玩家在魔兽卡牌还能扮演深渊恶魔。在后面的版本中，我们还能加入天灾军团的势力。总之，魔兽卡牌能够实现的角色，不仅仅是12个种族10个职业。最后，这幅重口味套

牌的使用者是个美眉，女孩的心思你别猜呀你别猜……

阿尔萨斯大战弗丁，东瘟疫之地的经典战役在牌桌上重现。

→裁判的胸卡，天使姐姐。

↑魔兽卡牌大中国地区代理总经理李翔正在接受WTEM卡牌世界电子志的采访。

↓卡牌客大中华地区总经理万明正在接受WTEM卡牌世界电子志的采访。

本次比赛的套牌职业分布：死亡骑士（联盟2，部落14），德鲁伊（部落2），猎人（部落2），法师（联盟12，部落8），圣骑士（联盟4，部落3），牧师（联盟3，部落2），盗贼（联盟7，部落1），萨满（联盟2，部落13），术士（联盟8，部落18），战士（联盟2，部落14）。

八强诞生，北京的贾斌和天津的赵一凡同样使用背叛法师失心者沃娜，一场漫长的德比之战不可避免。

决赛，背叛法师的内战（北京的贾斌和天津的雷强），精彩程度不亚于两个恢复德在竞技场PK，还好可以中途上厕所……

经过一番醉翁之意不在酒的拉拉扯扯，北京的贾斌以3：0推倒了天津的雷强，将10000元现金和各种奖品揽入囊中，2010年魔兽世界集换式卡牌年度冠军赛落下帷幕。下一次重大活动将是明年3月在北京举办的暗月马戏团，我可以负责任的预告：那一定会非常有趣！

卡牌游戏那点事儿

1.卡牌游戏的英文简称叫TCG。

2.TCG不是搪瓷罐的简称，而是Trading Card Game的简称，中文全称叫做集换式卡牌游戏。

3.是的，这游戏方式有些陌生，你可能没听说过，但有一种方法可以简单的辨别你是否适合TCG游戏。

4.在电脑上，你玩过“魔法门——英雄无敌”系列吗？玩过《三国志英杰传》吗？喜欢吗？如果以上皆是，那么你很适合玩这个游戏。

5.这种游戏怎么玩？最简单而不精准的解释就是：你有一把牌，他有一把牌，你出一张，他出一张，然后你俩比大小。

6.这种游戏怎么玩？最精准而不简单解释就是——请继续阅读下面所有文字。

7.这种游戏提供给你三种乐趣，第一，它是一种比赛，你需要在你的牌库抓光之前，将对手的生命值降低到0。

8.有趣的是，对手一般也就20～30点血。简单吧？

9.打掉这20～30点血，可能要花你十几分钟到几十分钟，并且你会像打了一场篮球一样的消耗体力和脑力。

10.卡牌游戏却总是很有趣，它让你变成一个旅法师，变成一个兽人战士，变成一条翡翠结晶龙，变成武器商人卡德莱娜！

11.你操作的是狂暴的兽人战士，或伟大而自私的克撒遗留下来的神器，或来自异空间的白眼青龙，或者……武器商人卡德莱娜……

12.不知道卡德莱娜是谁的，自己去百度一下，然后想象一下你变成了她……

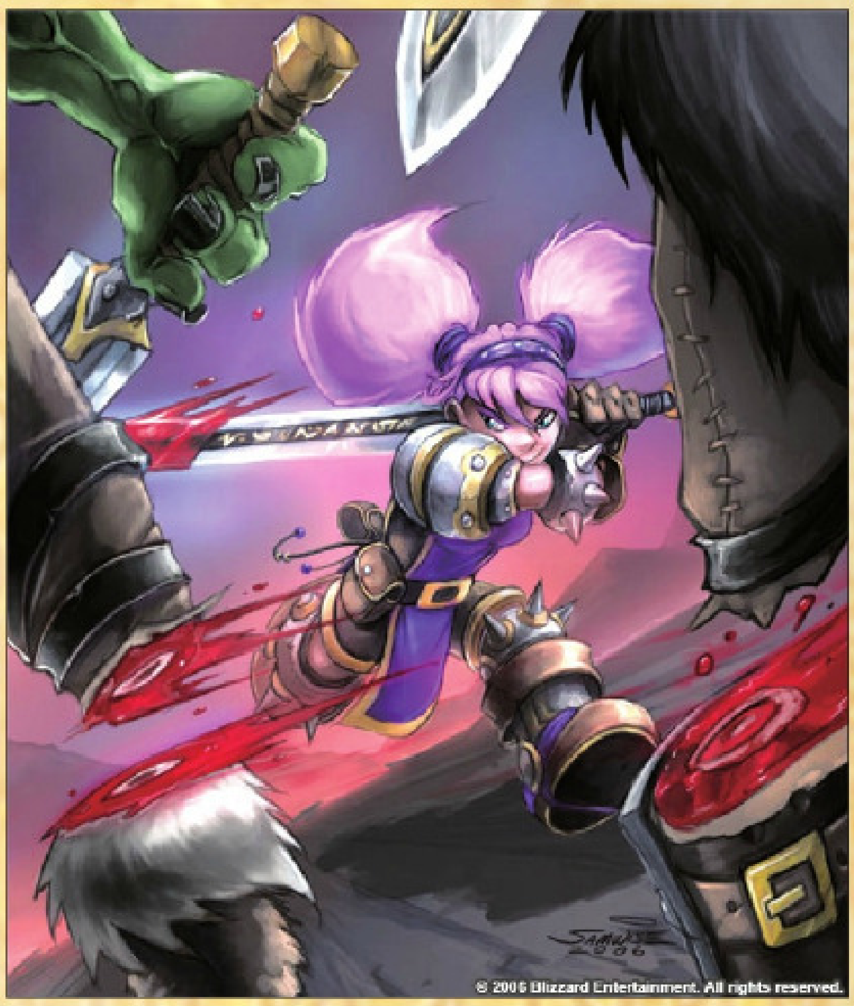
13.不必担心这游戏会让你有重复感，全世界有卡牌游戏2000多种，平均每种游戏有3000多种牌，而你必须从每种游戏提供的套牌里选择60张来组合成属于你的独一无二的套牌，你自己算算看有多少种变化吧……

14.是的，在这几乎无穷尽的变化中，你要找到专属于你自己的那一个组合，然后找到你宿命的对手，去战胜它。所以，出发吧！——直面宿命的决战！

15.说到这么多种牌，就要来看这种游戏的第二个乐趣：收集。

16.可以收集，因为它有很多很多种，而且每张卡牌上面都有一张画，而且都画得相当漂亮，所以它收集起来比集邮更有趣，同时不像集邮那么老派。

17.卡牌的每一张画，都是相当优秀的画师的得意之作。在卡牌的美术世界里，你可以了解到当今世界最优秀的各种不同风格的画师的不同画风。



“风暴之子”Samwise的画作

“风暴之子”Red Knuckle的画作

18.相对应的，我很少见到哪张邮票里的画赏心悦目过——至少我是这么认为的。

19.卡牌的收藏价值中唯一与邮票相类似的，就是它的价值有时候会提升。比如1999年出版的中文万智牌《克撒传》一套目前价值人民币一万元（淘宝价）。当年购买这一套牌只需要300块——是的，这比中国股市的收益率高多了。

20.而万智牌早期的一张名叫“黑莲花”的牌，Ebay上面一口价相当于人民币一万元——每一张一万元。

21.即便是当下刚出版的，某一张卡牌也会价值人民币几百块到几千块不等。很扯吧？魔兽卡牌里的幽灵虎刮刮卡价值人民币数万元，更扯的是你还买不着。

22.说到钱，我们就要说到卡牌游戏的第三种乐趣：交易。

23.因为它可以交换或者交易。很多人在交换或者倒卖卡牌的过程中获得的乐趣，比打牌本身还有趣。

24.据说有人通过卡牌交易都买了车和房了。天天睡到自然醒——成功人士啊……

25.卡牌的买卖过程很多时候都很像股市。这意味着：1.里面有商机。2.你最好炒短线。

26.或者超长线：买一个大套（一个版本所有的牌一样一张，顺序排列在一本册子里）放在那里，等到2021年，标价一万卖出去。

27.你跟我说：这么变态的东西，谁会买来玩？很多人都买来玩了，只是你不知道而已。

28.仅仅是卡牌游戏中的万智牌这一种，迄今为止印刷的牌张如果首尾相连的话，已经可以从地球到月球打一个来回还有富余。

29.要知道这么多张牌并不是印刷出来真的用来连接地球和月球了，它们都卖出去了。

30.更不要忘记，全世界上规模的卡牌游戏，超过300多种。你的选择余地很大。

31.那么选择哪个卡牌游戏适合我呢？

32.魔兽世界玩家出身的，当然选择“魔兽卡牌”最好。你了解这游戏的背景文化，将极大地帮助你加快了解这个游戏的速度。

33.崇尚正宗、原汁原味的，请选择“万智牌”。毕竟是首创者，而且至今都保持最稳定的增长于上升速度。而且中国队拿过团队赛的世界冠军，哪天你也成了世界冠军也未可知。

34.喜欢日本动漫的，可以选择“游戏王”。规则相对简单一点点，而且可以用你的PSP玩，用你的电脑玩。

35.愿意支持国货的，你可以选择《三国智》或者《永恒之轮》等等国产游戏。国产游戏其实素质不错，而且玩自己家的东西，总是舒服些。

36.需要提醒你的是，玩着游戏是花钱的，天下哪有免费的午餐。但好在单纯参加比赛的话花不了多少钱，500元的套牌就可以参加比赛了。

37.如果你是狂热爱好者，花多少钱都打不住。这是个花钱没有上限的游戏。

38.也正因为这个游戏花钱多，有智力门槛，所以游戏的玩家平均素质要比玩很多网游的人高一点。证据是：我从来没见过卡牌游戏玩家在赛场上对着骂街（网络游戏里管这叫刷屏）……

39.当然有办法花钱可以省一些，最好的方法是，你先别买牌，先在网络上用免费的对战软件学习一下。确定了适合自己的套牌之后，再去按照牌表一张一张的收。

40.主流卡牌游戏中，按照花钱多少程度排名的话，游戏王＞万智牌＞魔兽卡牌＞国产卡牌游戏，至少我是这么认为的。

41.卡牌是有稀有度这件事的。每张卡牌的稀有度不同，价值也就不同。

42.一般情况下，不论哪种游戏，最普通最大量出现的牌，可以叫做铁牌——不是说他是铁做的，是说他像铁制品的一样常见

43.较不普通的牌可以叫做银牌，当然也不是银子做的。

44.比银牌更好的，可以叫做金牌。虽然也不是黄金做的，但是很多金牌会因为过于稀少而比同等质量的黄金更值钱。

45.参与卡牌活动是要走出家门的。在绝大多数国内一线城市，都有卡牌的专门店，你可以在那里找到很多很多同好。

46.作为新人，我要提醒你进店之后：事要多知，人要多识，钱要少花，饭要多吃——最后一点尤其重要，每次参加活动都很消耗体力的。

47.当你坐在卡牌店的某张桌子上，拿起自己构筑的套牌，开始和对手对战的时候，记得先说一声，您好。

48.这一声问候之后，记住你就已经是一个牌手了。

49.一路走好，兄弟。前方是一个庞大的世界，一个充满智慧与趣味的世界，嗯……也是一个没有多少MM的世界。好运！

《魔兽世界——浩劫与重生》典藏图文指导全书

WORLD OF WARCRAFT
CATACLYSM

《大众软件》编辑部

（2010）京新出报刊增准字第（584）号

Popsoft

大众软件®

2010贺岁版

ISSN 1007-0060

www.popsoft.com.cn

电脑应用和娱乐的第一选择

《巫妖王之怒》高级典藏图文指导全书 增刊

《浩劫与重生》新手入门

考古学要点简析、公会成就详解、稀有怪物一览

冰冠城塞副本25人英雄难度权威攻略

晶红龙圣殿副本攻略

冰封王座副本装备掉落大全

魔兽卡牌的美丽世界——风暴之子Raneman画作展

2010魔兽卡牌年度冠军赛报道

海潮王座、黑石洞穴、石岩之心、漩涡尖塔、格瑞姆巴托、托维尔失落之城、起源大厅、死亡矿井、影牙城堡、巴拉丁堡副本简明攻略